NUMÉRO SPÉCIAL

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

LA GUERRE DES CONSOLES VOL.5

QUI VA GAGNER ?

Dreamcast, Dolphin, Playstation 2 ?

LES TESTS LES PLUS CHAUDS

- Dino Crisis (PS)
- Street Fighter Zero 3 (DC)
- Rival Schools 2 (PS)
- F1 World GP 2 (N64)
- KoF Dream Match (DC)

LES DOSSIERS DE L'ETE

- **SPECIAL RPG** Star Ocean 2, Vandal Hearts 2, Lunar, Shadow Madness, Grandia...
- LE PIRATAGE
- L'ACTION REPLAY
- LE JEU EN RESEAU
- LES JEUX PC SUR CONSOLES
- LES DERNIERS TIPS BASTON

CONSOLES + LA GUERRE DES CONSOLES Vol.5 NUMERO 91 AOUT 99
N° 91 AOUT 1999 . 35 F . BELGIQUE : 255 FB. SUISSE : 10 FS. ESPAGNE : 1090 PTAS. MAROC : 65 DH. ITALIE : 10 500 L. CANADA : 10 $. ISSN 1162-8869.

T 6745 - 91 - 35,00 F

le 11 août 1999 ce sera la grosse fin du monde

CAR IL EST DIT QUE LE 11 D'AOÛT,
LES OCÉANS ENGLOUTIRONT LES VALLÉES,
ET LA TERRE SE MÉLANGERA AU CIEL,
ET LES ROIS D'OR SERONT ROIS DE SABLE,
ET LE VENT EMPORTERA LOUPS ET AGNEAUX,
ET LES FEUX PARTOUT SURGIRONT,
ET LES SOURCES À JAMAIS TARIRONT,
ET LES FRUITS LES PLUS JEUNES POURRIRONT,
ET LE LAIT ET LE BEURRE TOURNERONT,
CAR IL EST DIT QUE LE 11 D'AOÛT,
SI TU NE CONNAIS PAS ASTU SUR MINITEL,
TU SERAS PLUTÔT MAL.

le 11 août 1999, *(et tous les autres jours autour)*
grâce à nos ***56000*** *écrans d'****astu****ces et de* ***solu****ces,*

survivez!

dossier spécial VACANCES & RENTRÉE: **COMMENT DEVENIR TESTEUR DE JEUX VIDÉO?**

le 11 août 1999, *(et tous les autres jours autour)*
dans les flammes et le vacarme, gagnez votre

dreamcast

(version européenne)
+ Sonic Adventure
+ House of the Dead 2
+ Virtua Fighter 3TB

(gagnez aussi: Soul Reaver PS, Silent Hill PS, 3 jeux de votre choix PS/N64/GBC et un PC PII-400)

3615 ASTU 3615 SOLU

nudge interactive
2,23 F/mn

toujours prêts à tricher sur toutes les nouveautés

Sommaire

➤ LES PREVIEWS p.4

" Knock Août " ! Les éditeurs japonais ne chôment pas l'été et préparent la rentrée avec vigueur et rigueur. King of Fighters '99, Virtual On 2 ou Soulcalibur en sont les meilleurs exemples.

➤ LA GUERRE DES CONSOLES

Comme chaque été, notre tant aimé AHL fait le point sur l'année écoulée. Qui de Nintendo, Sony ou Sega a été le grand gagnant des 12 derniers mois ? Et qui sera celui du prochain millénaire ?

➤ LES DOSSIERS DE L'ÉTÉ p.36

Cette année encore, vous allez être gâté, avec pas moins de huit dossiers pour passer l'été en toute sérénité : portables, Panasonic et Nintendo, Action Replay, jeu en réseau, piratage, Tokyorama, émulateurs, et du PC aux consoles... Un été brûlant !

➤ LES MEILLEURS TESTS DU MOIS

Après la vague de chaleur, voici une déferlante de jeux ! Dynamite Deka 2 (DC), Dino Crisis (PS), Buggy Heat (DC), F1 World Grand Prix 2 (N64), Rival Schools 2 (PS), Command & Conquer (N64), Mario Golf 64 (N64)... Vous allez en prendre plein les dents !

➤ SPÉCIAL RPG p.108

Avec les nombreuses sorties de jeux de rôles, Consoles+ vous a concocté un délicieux dossier sur les RPG, ainsi que les derniers tests du moment : Shadow Madness (PS), Grandia (PS), Lunar (PS), Vandal Hearts 2 (PS)... Et, pour les débutants, une aide de jeu pour les RPG japonais, avec une traduction des principaux kanjis. A consommer sans modération !

➤ TIPS !

Switch, un type grave chanmaille, voire trop pur, vous refile ses derniers tips avant d'aller se la couler douce sous le soleil de Melun-Plage.

DERNIERE MINUTE

La NeoGeo Pocket Color vient de sortir officiellement en France. Nous apportons une rectification à la conclusion de notre dossier "Portables" (p.36) : la GameBoy Couleur reste la référence grâce à sa ludothèque, mais la NGPC est aussi un choix très tentant. Elle coûte environ 550 F.

Edito

Les fidèles de Consoles+ le savent, ce numéro d'août ne ressemble pas tout à fait aux autres. Comme chaque été, nous profitons de cette occasion pour faire un état des lieux du marché des consoles. Avec la sortie de la Dreamcast et les annonces de Sony et Nintendo, nous allons assister à un nouvel affrontement qui s'annonce passionnant et plein de surprises. Bien sûr, nous n'avons pas la prétention de pouvoir vous dire quelle console va l'emporter, tant les choses peuvent changer dans les mois à venir ! Mais on peut quand même se faire une idée des forces en présence et des stratégies de chacun. Bien que la compétition entre Sega, Sony et Nintendo soit au centre du débat, nous avons souhaité aborder d'autres questions d'actualité comme le jeu en réseau ou le piratage. De plus, il se trouve que l'actualité ludique est importante ce mois-ci au Japon, ce qui nous a donné l'occasion de vous offrir les tests les plus chauds de l'été. Profitez bien du soleil pendant vos vacances car, dès la rentrée, vous risquez de vous retrouver à nouveau scotché devant votre écran. S'il y a quelque chose qui puisse adoucir un retour de vacances, c'est bien la perspective de découvrir de nouveaux jeux... ou une nouvelle console !

Alain Huyghues-Lacour

Couverture : Lara Croft (Tomb Raider) © Eidos / Donkey Kong © Rare / Taki (Soulcalibur) © Namco

VUE SUR

LE JAPON

Les vacances sont bien là, la plupart d'entre vous sont déjà revenus d'expéditions folles à travers le monde. D'autres s'apprêtent à partir pour des contrées ensoleillées. Ce n'est pas une raison pour oublier de lire Consoles+. Alors, en avant-première grâce à notre envoyé spécial Kagotani san, voici les derniers jeux à venir, en direct du pays du Soleil-Levant.

EDITEUR : SEGA

JAPON : AUTOMNE

FRANCE : N.C.

Virtual On Oratorio Tan

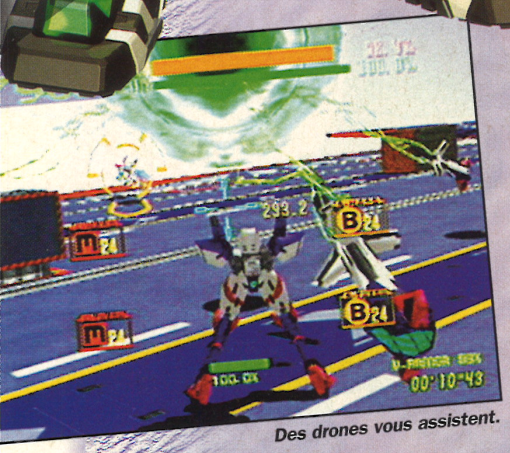
La série des Virtual On a toujours été présente parmi les trois titres les plus rentables des salles d'arcade nippones. Alors que le jeu avait reçu un accueil mitigé sur Saturn, qu'en sera-t-il sur la DC ?

Virtual On est un titre assez original, basé dans son principe sur le Cyber Sled de Namco : à l'aide de deux joysticks, on manœuvre un robot dans un espace à 360°.

Les modes de déplacement sont assez complets : on vole, on marche, on court, on se retourne, etc. Chaque robot possède son arsenal personnel, avec toutefois trois types d'armement principaux : arme blanche, tir laser et arme explosive (en nombre limité).

On dispose d'un système double de viseur. Le premier sert à verrouiller sa cible à distance. On peut ainsi tirer avec son arme laser ou larguer ses bombes pour faire place nette. Le second viseur est destiné au corps à corps ; l'arme laser se transforme alors en sorte d'épée. Des flèches à l'écran indiquent en permanence la position de l'ennemi (droite, gauche, haut, bas) ; on se déplace donc en conséquence.

Les aires de combat sont assez vastes, de types très diversifiés (porte-avions, base, souterrain, etc.), et une multitude d'éléments serviront à vous protéger des tirs ennemis.



Des drones vous assistent.

Model 3 et Internet

Alors que le premier volet en arcade avait fait sensation en se basant sur deux cartes Model 2 en parallèle, Virtual On 2 (Oratorio Tangram) avait bénéficié de la puissance du Model 3.

Le titre a évolué au cours des années, et Sega a inauguré récemment la version 5.2 — celle prévue sur Dreamcast.

Le jeu gèrera l'option Network avec deux sites de connexion distincts : un pour les débutants et l'autre pour les vétérans. Dans le premier, on inscrit son nom sur une liste avant de rentrer dans le vif du sujet. Les règles sont simples : il faut remporter deux manches de 80 secondes maxi. Le second réunit la crème des fans de Virtual On (autant dire qu'on y rencontre un maximum de Japonais). Cette fois-ci, il n'y a pas de liste, mais un "Chat" dans lequel les joueurs se lancent des défis. On peut choisir son niveau ainsi que la durée de l'affrontement. Un classement affiche les meilleurs joueurs. Ce serveur devrait servir de prototype à Sega pour son projet de salle d'arcade virtuelle via Internet (voir encadré).

Kagotani san

La carcasse de cet ennemi fume encore.

Un résultat difficile à obtenir... Merci, n'en jetez plus, je suis le meilleur.

Les missiles traquent l'adversaire.

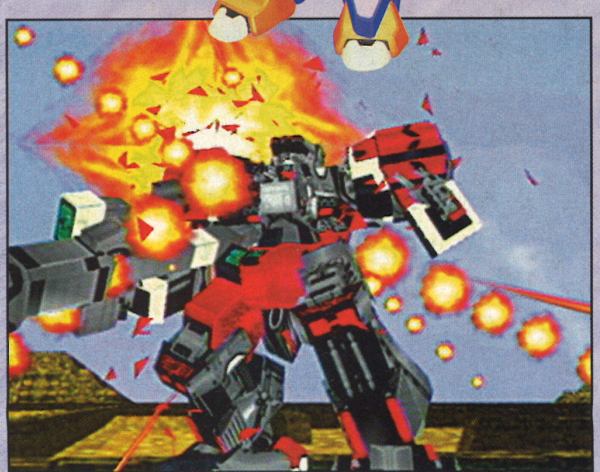
Le niveau des grottes est fabuleux !

N'hésitez pas à mettre le paquet !

gram 5.2

Les déplacements latéraux sont essentiels.

Même dans l'eau, les explosions se font entendre.



L'adversaire explose sous vos coups !

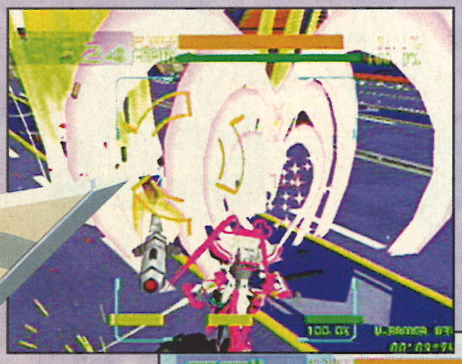
Les tirs multiples sont très pratiques !

Virtual On 5.2

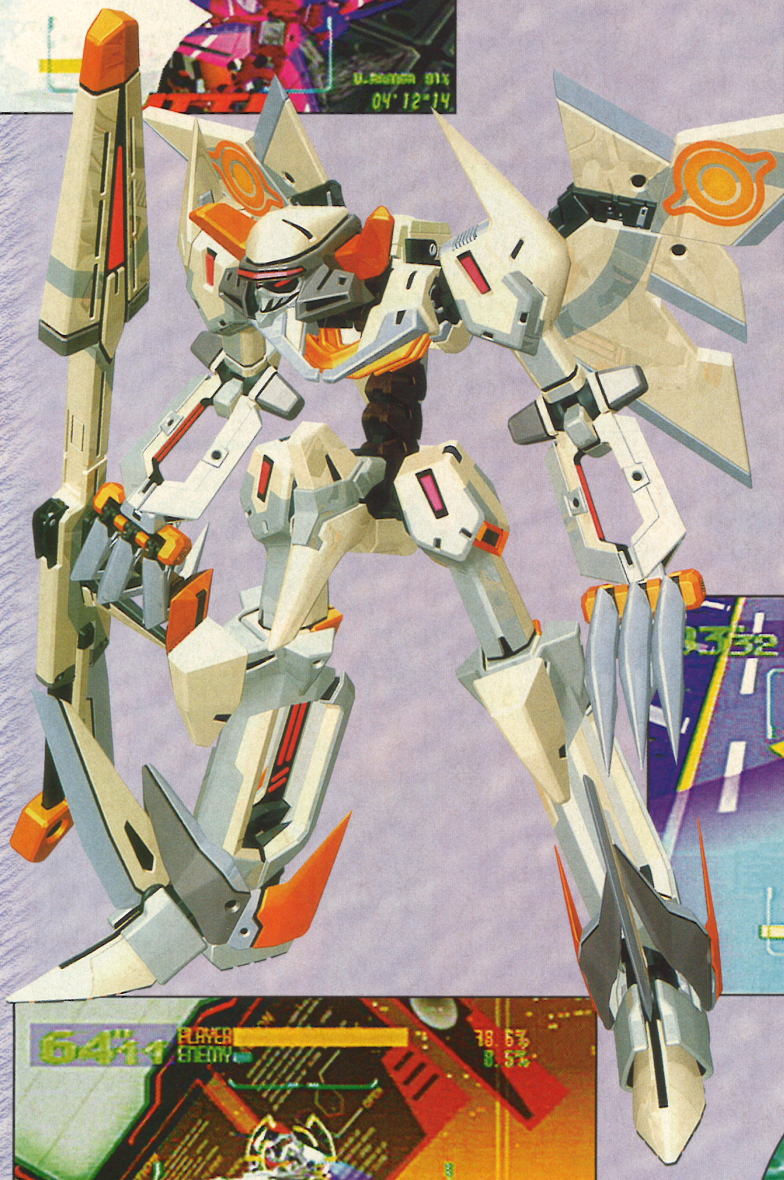
VIRTUAL GAME CENTER

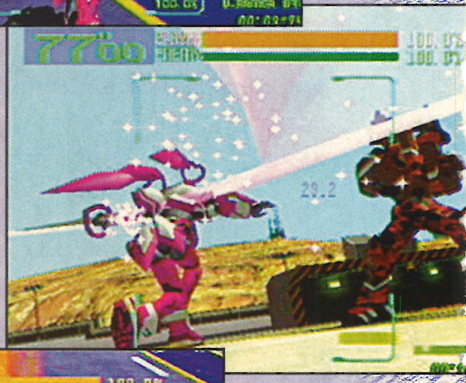
Avec Virtua On sur Dreamcast, Sega pose la première pierre de sa salle d'arcade virtuelle. Le concept repose sur une interface unifiée pour tous les titres à venir, avec la possibilité de jouer en réseau et de se mesurer à d'autres joueurs. Pour cela, il y aura un classement et un espace de communication pour se lancer des défis. Dans un second temps, ce Virtual Game Center devrait être relié aux vraies salles afin de créer une synergie entre les versions consoles et arcade : relancer d'anciens titres arcade, accéder à de nouveaux persos ou d'autres niveaux, afficher un classement unique dans toutes les salles, etc.

Le corps à corps est le plus destructeur !

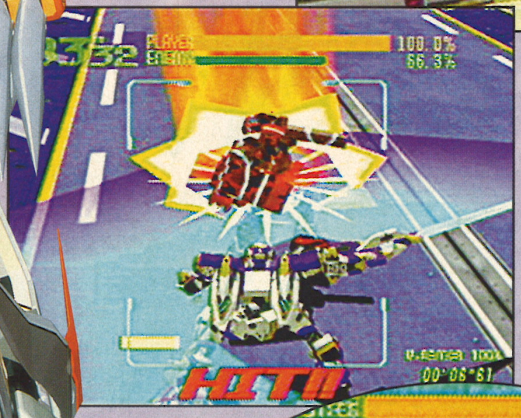


Les cœurs font office de boucliers.

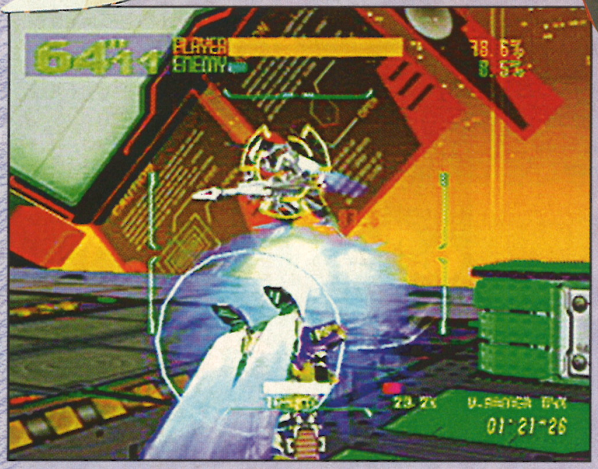




Le Replay propose de très bons angles de vue.

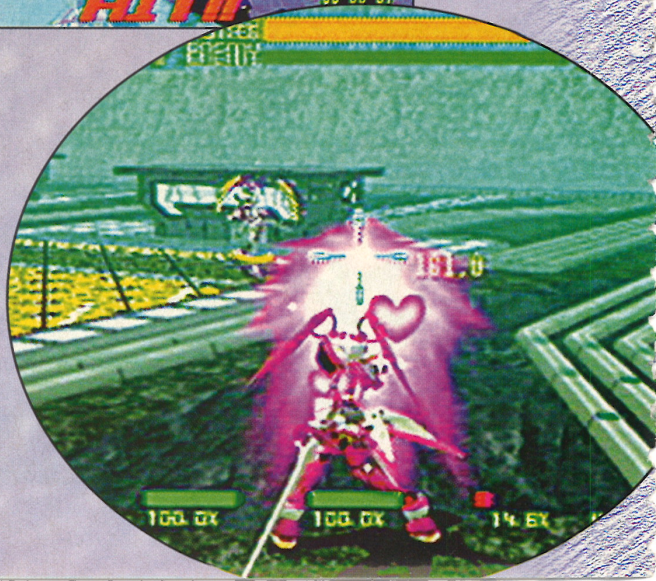


L'épée balaie une large surface.



On devrait avoir droit aux joysticks originaux sur DC !

Prenez le chemin des airs !



Bigben INTERACTIVE

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

CHEAT WARE by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU http://www.datel.co.uk

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANCE

NOUVEAU !

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

Il vous permet :

-ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
-D' explorer l' intégralité du jeu
-De vous guider à travers les niveaux cachés
-De vous aider à surmonter tous les obstacles
-De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
-De vous protéger des nombreux pièges dans l' univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)
Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

Différentes possibilités :
*Sélectionner parmi l' immense choix d' astuces préprogrammées
*Trouver, créer vos propres codes
*Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux crées par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES
L' Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.
Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NNEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

Bigben INTERACTIVE **BIGBEN INTERACTIVE S.A.** RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

The King of

EDITEUR : SNK

JAPON : ÉTÉ 99

FRANCE : N.C.

Comme chaque année, le King of Fighters nouveau est arrivé. Millésimé 99, ce cru veut relancer une saga qui commence à s'essouffler.

On ne change pas une recette qui a fait ses preuves et conquis un public fidèle. SNK a néanmoins introduit suffisamment d'innovations pour renouveler son hit maison, sans déboussoler ses nombreux fans.

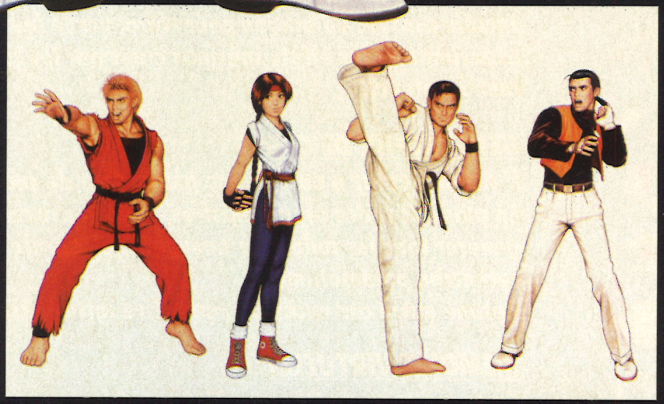
L'équipe de trois combattants s'agrandit et accueille un "Striker". Ce nouveau système est très proche de celui de Marvel vs Capcom : si le combat se fait toujours à trois contre trois, un quatrième combattant, nommé Striker, est là pour soulager ses coéquipiers dans les situations dangereuses. Suivant le perso choisi, celui-ci peut intervenir de manière offensive ou défensive, ou tout simplement redonner un peu de vie à ses petits camarades. Ses interventions sont toutefois limitées à trois en début de niveau. Ce nombre augmente d'une unité à l'issue de chaque round.

Une jouabilité renforcée

SNK a une nouvelle fois renforcé la jouabilité en accentuant le jeu d'esquive et en introduisant une foule de parades pour rendre l'action encore plus naturelle. De même, la jauge de puissance passe à trois niveaux et donne accès à de toutes nouvelles techniques, les modes Counter et Armor, qui utilisent l'ensemble des trois niveaux d'énergie. Le premier permet de passer directement des attaques spéciales ou d'une

K', un nouveau personnage qui ressemble à Kyo.

Le Striker peut intervenir de trois façons différentes.



The Art of Fighting Team : Ryo, Yuri, Takuma et Robert.

The Psycho Soldier Team : Kensou, Bao, Chin et Athena.

esquive aux attaques ultimes, et le second vous rend quasiment invincible à toutes les techniques offensives, mais vous ne pourrez pas alors utiliser de Guard Cancel (brise-garde).

Encore plus de plaisir

Enfin, pour allonger la durée de vie, SNK a introduit un "Roulette Team Edit", qui constitue les équipes de manière aléatoire. Ajoutons pour terminer que ce titre est toujours aussi excellent et qu'il va mettre en scène de nouvelles têtes, parmi les trente combattants qu'il compte. Révolution en douceur, donc, pour une institution du jeu vidéo.

Kagotani san

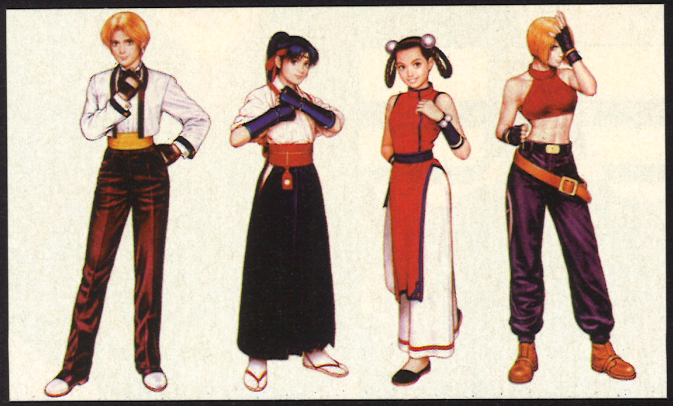
Clark vient épauler Shingo.

Whip manie le fouet comme une maîtresse femme.

Fighters '99

Les coups partent sans prévenir !

A quand KoF 3D sur la Naomi ?



The Girls Team : Blue Mary, Xiangfei , Kasumi et King.

The Kari Team : Ralph, Leona, Whip (une petite nouvelle) et Clark.

Win Back

EDITEUR : KOEI

JAPON : AUTOMNE

FRANCE : N.C.

Pas loin d'un an s'est écoulé depuis la présentation des premières photos de Win Back. Après de nombreuses péripéties, il semble que Koei ait enfin décidé de le lancer dans le grand bain.

Présentée l'année dernière, Win Back avait constitué une bonne surprise. Depuis, Nintendo avait racheté le projet, mais il semble que le jeu sortira bel et bien sous le label Koei. Quoi qu'il en soit, le concept est des plus simples : vous incarnez un commando qui doit mettre hors d'état de nuire une organisation terroriste. Les phases en extérieurs et en intérieurs (les plus nombreuses) se succèdent. A la manière de Metal Gear, l'action sera suivie par des caméras. Il faut progresser avec prudence (l'ennemi pullule) et éviter un nombre considérable de pièges. Le complexe ennemi sera apparemment divisé en plusieurs niveaux, avec un boss de fin à chaque fois. La similitude avec le hit de Konami est flagrante.

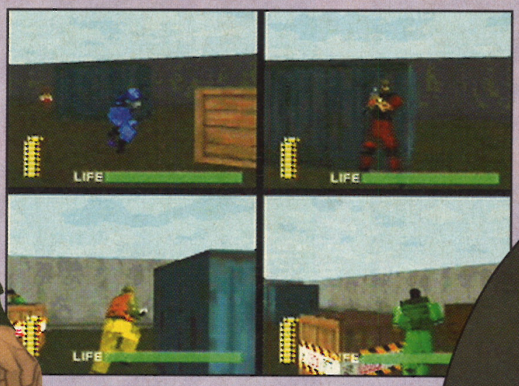
Un jeu juste

Graphiquement, le jeu s'en sort bien, même si on aurait préféré la gestion de la cartouche 4 Mo (comme Turok 2). La modélisation des corps, trop anguleuse, est un peu juste comparée à ce qui se fait sur Dreamcast. Cependant, les expressions des visages sont remarquables.

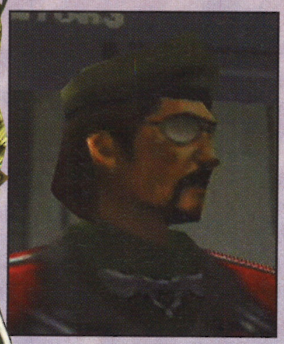
Les commandes se font via le joystick analogique. Enfin, à la manière de GoldenEye, un mode 4 joueurs est de la partie.

Révolutionnaire sur N64 il y a un peu plus d'un an, le jeu souffre un peu de son retard. Metal Gear est sorti, et, depuis, la Dreamcast a fixé la barre technologique très haut. Win Back n'en demeure pas moins un produit original pour la 64 bits de Nintendo. On n'attend plus qu'une version totalement jouable pour juger de son intérêt et apprécier son scénario.

Kagotani san



Le mode 4 joueur est bien là.



Pour de la N64, les visages sont réussis.

La Péritel corrigera en partie les bavures du NTSC.

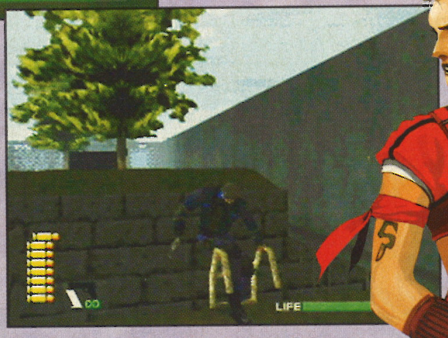
Il faut savoir repérer les pièges.

Oui, la clôture est électrifiée !

WINBACK

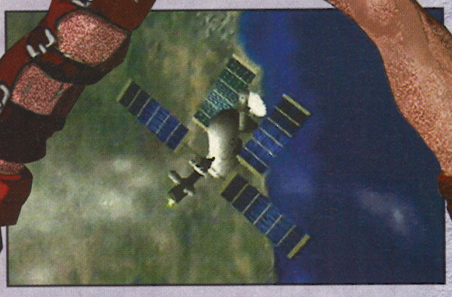
Ah ! les éternelle portes électroniques !

Vous rencontrerez d'autres membres du commando.



Il faut tout explorer, même le fond des canaux.

L'ennemie est mignonne, mais redoutable.



Soulcalibur

EDITEUR : NAMCO

JAPON : 5 AOUT

FRANCE : N.C.

Plus qu'un mois à attendre ! Voici pour patienter les derniers secrets d'un titre qui hisse la Dreamcast vers de nouveaux sommets !

On ne revient plus sur la qualité incroyable de ce jeu qui fait désormais office de figure de proue de la Dreamcast. Namco a jusqu'à présent dévoilé six modes de jeu. Or, il devrait y en avoir un septième. L'équipe de développement avait étudié un mode réseau, mais l'entreprise était trop délicate. Il se pourrait donc que ce septième mode, soit un mode Scénario...

Au titre des nouveautés, Namco a dévoilé un niveau inédit inspiré des souterrains d'Istanbul. Ensuite, dans le but de démontrer la puissance de la Dreamcast, on pourra faire tourner la caméra dans tous les sens à l'issue de chaque round. Plus fort, la mâchoire des personnages a été modélisée, dans le but d'obtenir une animation naturelle du visage !

Namco reste discret

Enfin, si une dizaine de persos sont actuellement disponibles dès le début du jeu, ce nombre devrait croître et les boss devraient être accessibles.

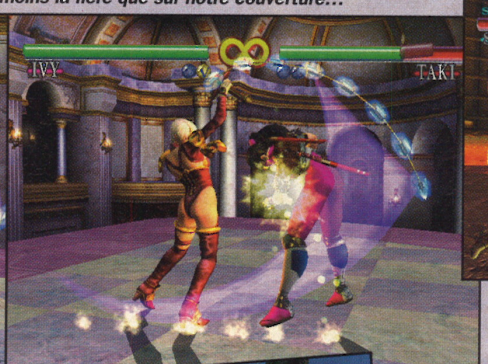
Côté cinématiques, Namco reste discret, mais on aura droit quoi qu'il arrive à une démo des exploits de chaque perso, avec des informations détaillées (âge, origine, arme, etc.). Néanmoins, il est déjà acquis que chacun d'eux aura une fin originale, comme cela avait déjà été le cas dans la série Tekken.

Kagotani san

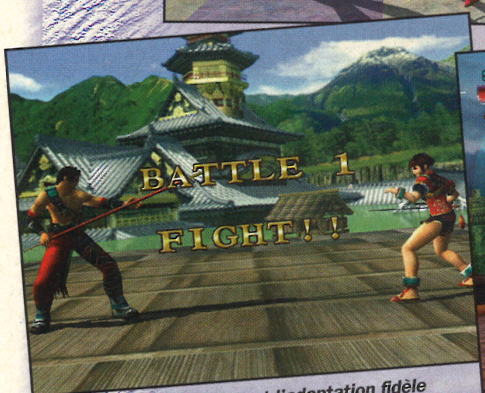
Namco nous dévoile un stage inédit, où la 3D est bien plus présente que dans les autres.

En mode Practice, on peut configurer nombre de paramètres afin d'améliorer son niveau.

La belle Taki, la chouchou de Gia, fait moins la fière que sur notre couverture...

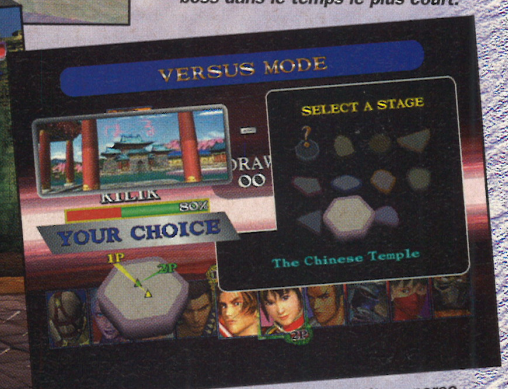


Le mode Time Attack est destiné aux vétérans : il faut arriver jusqu'au boss dans le temps le plus court.



Ce mode est l'adaptation fidèle de l'arcade. On doit vaincre huit ennemis de suite avant de faire face au boss final.

Chaque stage couvrirait plusieurs moments de la journée.



En mode VS Battle, on choisit un perso et un stage, et le duel peut commencer.

Team Mad Catz

COMPATIBLES PLAYSTATION ™

UNE GAMME COMPLETE !

Bigben INTERACTIVE

VOLANT "DUAL FORCE"

*VOLANT À 2 MOTEURS DE VIBRATIONS.
*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.

Fais plaisir à ta mère !
Range ta console, tes jeux, et tes accessoires.

MANETTES INFRA-ROUGE

*2 CONTRÔLEURS RADIO AVEC RECEPTEUR
*3 FRÉQUENCES POUR 1, 2 JOUEURS
*TÉLÉCOMMANDE UNIVERSELLE POUR TÉLÉVISEUR.
*COMMUTER VOTRE TÉLÉVISEUR EN MODE JEU VIDÉO OU TV.
*JOUABILITÉ POSSIBLE JUSQU' À 9 MÈTRE DE LA CONSOLE.

MULTI JOUEURS

*CONNECTEZ DE 5 À 8 JOUEURS !
*STABILITÉ GRACE À UNE BASE MÉTAL.

CARTES MEMOIRE

*CAPACITÉ 15 BLOCS.
*VITESSE D' ACCÉS RAPIDE (10KB/SECONDE).
*VENDUES PAR 2.

MC SPORTS

MEUBLE DE RANGEMENT

*POUR RANGER TOUT TYPE DE CONSOLE ET EGALEMENT JEUX, BOITIERS ET MANETTES
*DÉPLACEMENT FACILE GRÂCE AUX ROULETTES

Bigben INTERACTIVE

* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

EDITEUR : ENIX

JAPON : N.C.

FRANCE : N.C.

Rakugaki Showtime

Reprenant le design des personnages introduit avec Yuke-Yuke Trouble Maker (N64), Rakugaki Showtime a pour ambition de servir de "défouloir" à quatre joueurs déterminés à s'en mettre plein la tête. A la différence de son grand frère sur N64, Rakugaki Showtime se veut bien plus action, dans le genre Pointer's Pointer (Konami, PS). Grâce au Multitap, Rakugaki Showtime permet à quatre joueurs de s'affronter, exploitant ainsi le courant Multijoueur amorcé par Nintendo avec des titres comme Mario Party ou Smash Brohters.

Le concept du jeu est on ne peut plus simple : pour éliminer ses adversaires, on leur lance des objets (du style super missile). C'est le dernier survivant qui l'emporte. L'aire de jeu et les objets sont modélisés en 3D, alors que les personnages sont dessinés en 2D façon Mario RPG 2 (N64).

Des boules jaunes souriantes

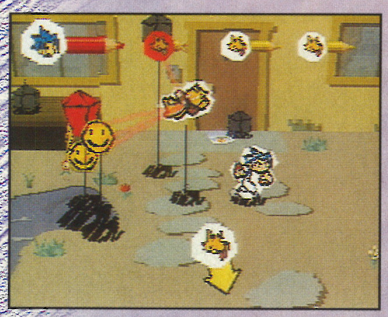
Il existe aussi des options sous la forme de boules jaunes souriantes portant le nom de "Smily Balls". En les jetant sur un adversaire, on provoque une super-attaque. Ces Smily Balls changent en cours de partie : lorsqu'elles sont jetées ou touchées par un projectile, elles virent au rouge, et leur sourire laisse place au mécontentement. Elles peuvent également se transformer en Super Smily Balls. Le joueur accède alors à l'attaque ultime qui balaie toute l'aire de jeu.

On a le choix entre trois modes (Normal, VS, Training) et dix-sept personnages.

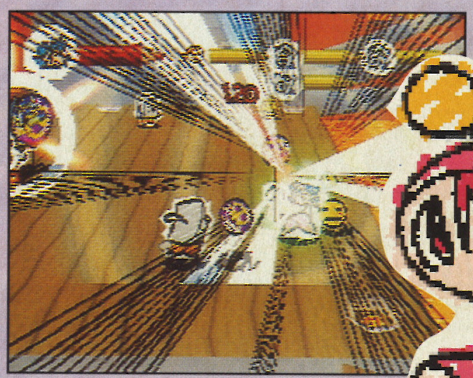
Un bon petit jeu

Les commandes sont simples et accessibles à tous : un bouton et une direction. Selon le bouton, on déclenche telle ou telle action : viser un ennemi ou un élément du décor, sauter ou se mettre en garde. On peut parfois contrer une attaque en en déclenchant une soi-même. Bref, un bon petit jeu, qui promet, quand on connaît le talent de Treasure dans le domaine de l'action.

Kagotani san



Les flèches indiquent les positions adverses.



Ce serait le dernier Treasure sur 32 bits...

L'explosion projette les adversaires.

Les crayons symbolisent la vie de chaque acteur.

Le Smily Ball subit des dommages.

L'animation 2D des persos est très détaillée.

Reçois le jeu METAL GEAR SOLID avec ton abonnement

12 NUMÉROS DE CONSOLES+ 420 F

LE JEU METAL GEAR SOLID 369 F

~~789 F~~

POUR TOI, SEULEMENT ➤ 519 F

SOIT 270 F D'ÉCONOMIE !

KONAMI

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519 F** au lieu de ~~789~~ F soit **270 F d'économie.**

Je recevrai le jeu **Metal Gear Solid** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+ 91

Nom : .....

Prénom : ..... **Date de naissance :** ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ **Ville :** .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Solid au prix de 369 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

EDITEUR : ECOLE

JAPON : AUTOMNE

FRANCE : N.C.

Après avoir sorti le premier volet sur Saturn, Ecole récidivesur Dreamcast. Basée sur le bon vieux principe de Virtua Cop, votre mission est simple : descendre les ennemis et sauver les otages.

En plus de la partie "shooting", on note la présence d'un côté aventure. Cette dernière se présente sous la forme de séquences cinématiques et de dialogues, le tout en 3D temps réel avec un fort arrière-goût de Resident Evil. Néanmoins, Ecole introduira peut-être des passages dans lesquels on évoluera dans des pièces à la recherche d'indices ou d'objets pour donner une dimension quête à l'ensemble.

Les ennemis sont de natures diverses et armés en conséquence. Chacun possède des caractéristiques offensives et défensives particulières. Suivant leur position dans le niveau, leur vulnérabilité ou leur résistance diffère.

Un jeu modulable

Le jeu se module suivant les performances du joueur. Si l'on est très adroit, on voit ses points d'expérience augmenter, ainsi que ses vies et son score. Dans le cas inverse, on s'affaiblit. En contrepartie, le jeu devient plus facile, mais chaque ennemi descendu rapporte moins de points. En maintenant le bouton de tir appuyé, on concentre de l'énergie pour déclencher une action spéciale : tir en rafale, bombe, bouclier, boule d'énergie. On peut réaliser des Combos en tirant sur une partie précise du corps de l'ennemi, laquelle diffère suivant la cible. Enfin, pas moins de quatre joueurs peuvent prendre part au massacre simultanément.

Vivement l'automne !

Certes, Death Crimson 2 n'est pas au niveau d'un House of the Dead 2, mais la dimension aventure est mieux exploitée. Cela dit, le développement est loin d'être terminé, et le jeu devrait encore évoluer. Rendez-vous au prochain Tokyo Games Show, cet automne.

Kagotani san

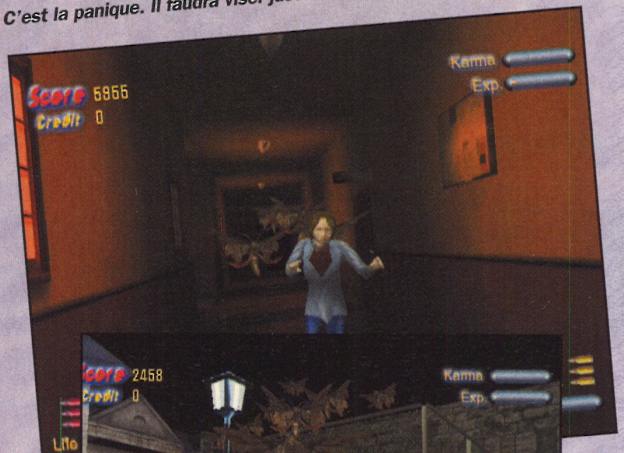
Death Crimson

ÉVITEZ LES BAVURES

Les otages peuvent surgir à tout moment et de n'importe où. Là, vous étiez en train de nettoyer votre arme, quand le coup est parti…

Vous êtes mal en point !

C'est la panique. Il faudra viser juste !



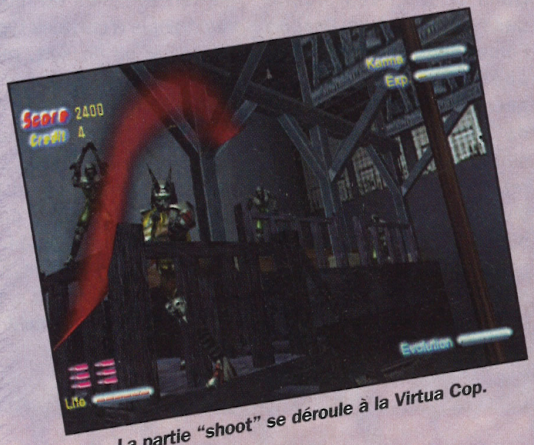
On peut réaliser des combos.

Ces bestioles attaquent en très grand nombre.

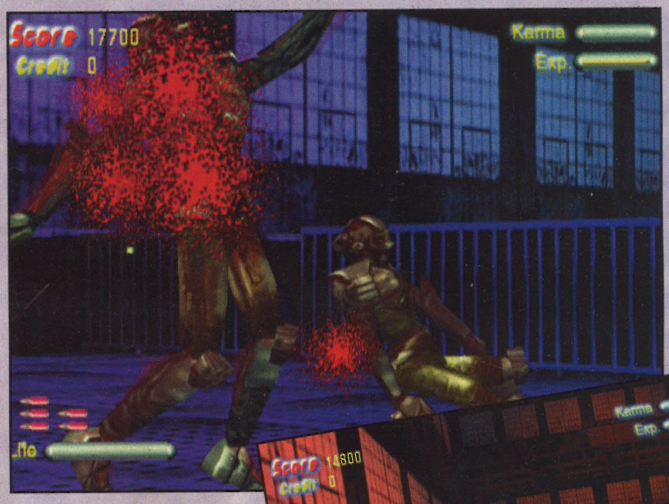
PANIQUE !

Les badauds sont paniqués et viennent régulièrement corser la situation !

Shoote qui peut !

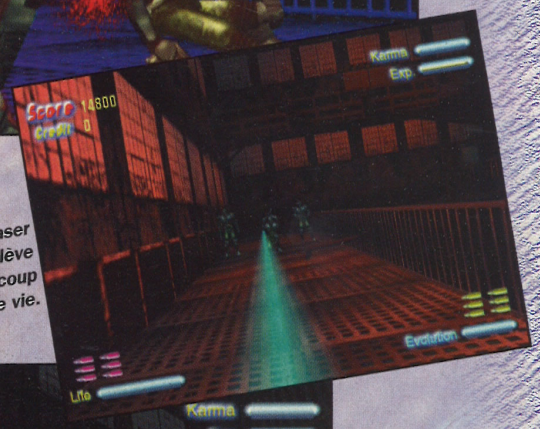


La partie "shoot" se déroule à la Virtua Cop.



2

La chasse aux papillons est ouverte.



Le laser vous enlève beaucoup de vie.

Droite ou gauche ?

Ça rappelle un certain House of the Dead 2, pas vous ?

EDITEUR : MASAYA

JAPON : AUTOMNE

FRANCE : N.C.

Langrisser

Vous voici arrivé dans une ville ennemie. La bataille peut commencer.

Les paysages sont diversifiés.

Après ses débuts sur Megadrive et une longue carrière sur toutes les consoles du moment, Langrisser renoue avec Sega pour inaugurer une nouvelle génération.

Megadrive, PC Engine, Super Famicom, Saturn puis Playstation... ces consoles ont toutes accueilli un jour ou l'autre l'un des jeux de simulation les plus connus au Japon : Langrisser.

La saga est de retour, mais pas sans avoir effectué une révolution. De ses grands frères, Langrisser Millenium n'a conservé que le nom et l'atmosphère. Masaya, l'éditeur, a voulu du nouveau, et cela se voit. Exit le design si particulier des personnages et le système basé sur le jeu par tour des volets précédents, place au renouveau total.

Un modèle multiscénario

Dans ce jeu, très proche dans l'esprit d'un Dragon Force (Sega), on incarne au choix l'un des cinq seigneurs disponibles. L'aire de jeu est matérialisée sous la forme d'une carte représentant un continent divisé en sept royaumes. Le but est bien entendu de les unifier sous votre seule bannière. Vous composez des armées et vous les déplacez sur la carte en temps réel, de ville en ville et de bataille en bataille. Suivant le héros choisi, l'histoire prendra une tournure différente d'après un modèle multiscénario. Les combattants possèdent tous des caractéristiques propres qui les rendent plus ou moins vulnérables à certains types d'attaque ou de sort, mais aussi d'environnement.

La partie RPG n'a pas été oubliée, et le scénario est constamment présent. Les acteurs principaux interviennent de manière classique dans des phases de dialogues entièrement parlés, et ce, aussi bien entre les batailles que pendant ou

Grosse bataille pour la capture du pont.

Les combats se déroulent indépendamment de vous.

Avant de combattre, cherchez l'ennemi.

FAITES VOTRE CHOIX

Chaque héros a ses caractéristiques particulières. Divers paramètres interviennent selon les niveaux. Voici les cinq héros principaux de Langrisser Millenium.

Taj Asgarau.

Sallune der Diedern.

Nei Leesung.

Masaribba.

Lumatie Maaf.

Millenium

durant les déplacements. A noter que suivant le cours suivi par le scénario, des événements surprises peuvent se déclencher quand deux persos se rencontrent sur la carte, ce qui risque d'influencer la suite. Et ce n'est pas tout, car une petite voix me dit que des lieux, des objets et des personnages auraient été volontairement cachés dans les recoins du jeu...

Combats en 3D et en temps réel

La 3D est gérée à tous les niveaux. Ainsi, le relief de la carte (en 3D, malgré les apparences) rendra les déplacements plus ou moins aisés suivant la nature du terrain, certaines villes occupant une place stratégique dominante. Ensuite, cette même 3D intervient dans les batailles, qui perdent leur nature tactique propre aux jeux de simulation: désormais, on se déplace dans un niveau en 3D et l'on combat en temps réel, comme dans un bon jeu d'action classique.
Le temps est limité, et chaque camp se compose au maximum de quatre persos. La bataille est remportée quand l'un des deux camps est exterminé.
Excepté le héros que l'on dirige, tous les combattants sont contrôlés par l'ordinateur, qui prend en charge les caractéristiques de chacun, ainsi que la nature du niveau. On alternera attaques classiques à l'arme blanche et pouvoirs magiques.

Un manga en prime

Enfin, le jeu serait truffé de séquences chargées d'introduire une série animée télévisée qui devrait faire ses débuts à la sortie du jeu, en fin d'année. Rien n'a filtré encore sur la possibilité d'un mode Multijoueur, ni d'un jeu en réseau. Aux dernières nouvelles, ce serait en cours d'étude.

Kagotani san

MAGIE, MAGIE...

Le sort de certaines batailles dépendra du recours à la magie. On dispose de points de magie et on étend sa panoplie de pouvoirs au cours du scénario.

A ce stade, vous êtes vulnérable.

Tous les persos sont doués de magie.

L'ennemi fuit votre Furie !

UNE CARTE EN 3D

La carte du monde de Langrisser Millenium est entièrement en 3D. Les villes adoptent l'architecture propre à chaque royaume et les unités sont représentées par le symbole de chaque héros. A noter que les jours sont comptabilisés.

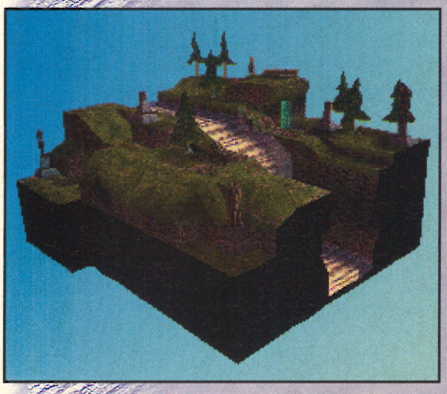
Voici la carte schématique de Langrisser Millenium, avec ses sept royaumes de départ.

Hoshigami

EDITEUR :

JAPON : JANVIER

FRANCE : N.C.



A la surprise générale, un éditeur encore inconnu vient de nous en mettre plein la vue ! Sorte de clone du légendaire Tactics Ogre, Hoshigami pourrait bien être l'un des meilleurs simulation/RPG sur Playstation.

Avec son apparence très inspirée du mégahit de Quest, Hoshigami dévoile un monde tout en 3D avec des personnages en 2D. On peut apparemment tourner la carte dans tous les sens et chaque niveau possède un relief extrêmement riche (élévations, rivières, souterrains, etc.) et des graphismes très élaborés.

Une jauge "Ready to Action Point" se remplit proportionnellement à vos mouvements. Le reste de cette jauge est alors disponible pour la phase offensive. Les batailles sont très originales : pour porter son coup, on doit arrêter, en appuyant sur un bouton, un curseur mobile sur une jauge graduée ("Attack Gauge"). Suivant son habileté à stopper ledit curseur au bon endroit, on pourra déterminer si le coup est réussi ou non, ainsi que son niveau de puissance.

La session n'a pas cessé, c'est sûr

MaxFive a aussi introduit le concept de "Session" (comprenez, Combo) : on place un allié en état de session et, suivant la réussite de son attaque (cf. précédemment), on peut pousser un ennemi dans la zone offensive de cet allié, qui portera alors à son tour et automatiquement une attaque.

Les pouvoirs magiques sont gérés par des pièces de pouvoir ("Coin Fame"). Il existe quatre types de pièces divines, avec, pour chacune, une puissance élémentaire. On peut les combiner pour obtenir de nouveaux sorts. Attention toutefois à ne pas en abuser, car vous risqueriez de les épuiser et de les perdre ! Enfin, les magasins sont nombreux pour parfaire votre équipement.

Voilà ce qu'on peut dire à ce stade pas encore très avancé du développement d'Hoshigami. C'est en tout cas un titre à surveiller de près lors du prochain Tokyo Game Show de septembre.

Kagotani san

SUPER COMBO

On pousse l'ennemi dans la zone de l'allié en Session. Et hop ! Un super combo !

Les carrés bleus matérialisent l'aire de déplacement.

Les niveaux sont complexes et très riches.

Des événements interviennent durant et après les batailles.

POUVOIRS MAGIQUES

Les Coin Fame sont au nombre de quatre et rendent les pouvoirs magiques possibles. Attention, à consommer avec modération !

Session, ou défense ?

UN BON COUP

On décide de son coup. Mais il faut faire preuve d'un bon ryhtme et d'un peu d'adresse pour déterminer la réussite ou non et le niveau de puissance de son attaque.

EDITEUR : SQUARE

JAPON : AUTOMNE

FRANCE : N.C.

Vagrant Story

Avec ce énième titre annoncé pour cette fin d'année, Square semble être revenu à sa logique de production à tout va avec un retour aux RPG des plus classiques.

Après moult tentatives de diversification hasardeuses, Square est revenu au RPG pur et dur, un sujet qu'il maîtrise parfaitement. Et ce ne sont pas les titres qui manquent au catalogue de l'éditeur pour cette fin d'année. La liste s'allonge tous les mois... ce qui n'est généralement pas un très bon signe. On espère simplement que la prolifération des développements n'aura aucune conséquence sur la qualité....

Bon, ces réserves mises à part, regardons ce Vagrant Story en détail.

Développé par l'équipe déjà responsable de Final Fantasy Tactics, Vagrant Story bénéficie du savoir-faire de Square dans le domaine du visuel et de la 3D sur Playstation. Sur ce plan, le jeu est assez classique pour l'éditeur. Côté jeu, tout est entièrement en 3D et représente peut-être le top sur la 32 bits de Sony. L'action se déroule dans une ambiance médiévale européenne.

Au tour par tour ?

Chaque partie du corps des persos (bras, tête, cou, tronc, jambes) est prise en compte dans le calcul des dommages. Suivant la gravité de leurs blessures, les persos seront plus ou moins agiles, et certaines attaques ou pouvoirs magiques leur deviendront inaccessibles.

Les sorts reposent sur les éléments, et il semble que les combats se fassent par tour, car chaque personnage possède un paramètre de temps d'attente entre deux commandes. A noter aussi un facteur appelé "Risk" (chance ?) qui sera pris en compte.

La partie exploration se fait librement, aussi bien en extérieur qu'en intérieur. Par moments, on fait face à des sortes de puzzles, comme un levier qu'il faut actionner ou non. Les dialogues apparaissent par le biais de bulles, comme dans une bande dessinée. A remarquer la présence d'une bonne grosse dose d'anglais, qui signifie que le jeu devrait logiquement être converti pour le marché américain, voire européen.

On peut fabriquer ses propres armes à partir de trois éléments (la lame, le grappin et les pierres précieuses), le tout dans le but d'affronter de manière efficace certains ennemis. Il est en effet primordial de concevoir une arme adaptée à chaque type de menace (feu, eau, etc.).

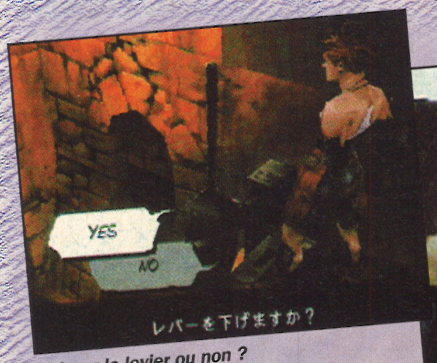
Vivement Noël !

Comme d'habitude, le programme s'annonce alléchant et on espère que le scénario suivra. En tout cas, une chose est sûre, la PS va être riche en RPG signés Square en cette fin d'année. Et encore, l'éditeur n'a toujours pas dévoilé en détail son Parasite Eve 2 à la sauce Bio Hazard. Le mois prochain ? A moins que ce ne soit au tour de Final Fantasy IX ?

Kagotani san

Les effets visuels dynamiques pleuvent !

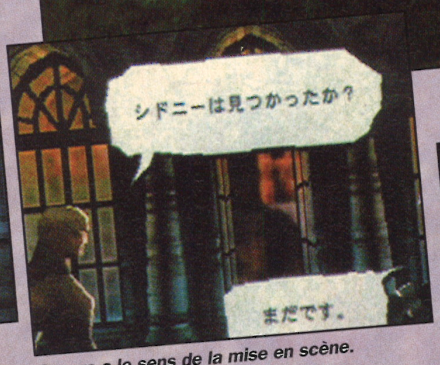
Les combats se feront-ils au tour par tour ?



Baisser le levier ou non ?

Les séquences cinématiques sont nombreuses.

Les dialogues se déroulent via des bulles.



Square a le sens de la mise en scène.

On explorera aussi le monde extérieur.

Les monstres utilisent le moteur de FF VIII.

Un arrière-goût de Castlevania ?

Et pan ! dans l'œil du monstre !

EDITEUR : TAKUYO

JAPON : FIN 99

FRANCE : N.C.

Au début de la partie, quatorze boules de six couleurs sont disposées aléatoirement dans l'aire de jeu. Les couleurs fonctionnent par paire : rouge et bleu, jaune et vert, blanc et violet. De nouvelles boules tombent régulièrement : le but est alors de faire disparaître le tout en réalisant des combinaisons horizontales et verticales de même couleur, avec un minimum de trois boules à chaque fois.

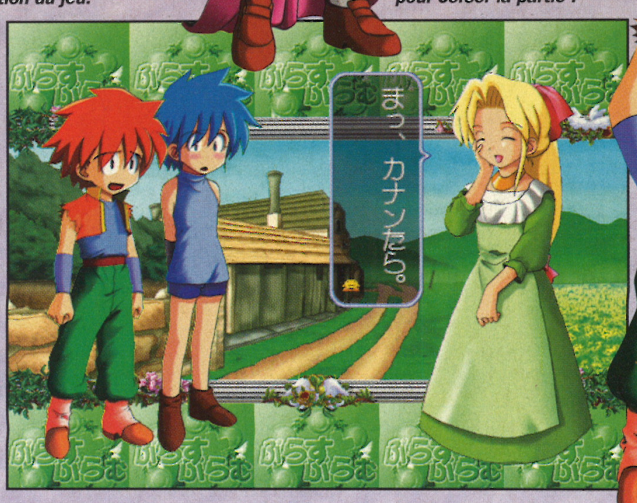
Côté innovations, à chaque combinaison, les boules directement adjacentes à celles qui ont disparu changent de couleur suivant les paires précédemment présentées. Autre conséquence, on amasse des points et on fait pencher une jauge de pouvoir spécial en sa faveur. En effet, cette dernière est partagée par les deux joueurs. A noter aussi une Penalty Line, située vers le haut de l'espace de jeu : si les boules s'entassent et la franchissent, la difficulté augmente. De même, le temps étant limité, la vitesse de la partie peut s'accélérer dans les dernières secondes. La nature des coups spéciaux n'a pas encore été dévoilée, et l'on trouve deux modes principaux : Story et VS. La Dreamcast manque cruellement de titres de ce genre, et Purasu Puramu arrive à point pour éveiller l'intérêt du grand public pour cette console. Ce jeu en apparence sans prétention apporte un souffle d'air frais bienvenu à cette console.

Kagotani san

Purasu Puramu

Les persos s'animent en fonction du jeu.

La plate-forme s'élève pour corser la partie !



Il y a aussi un mode Story.

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

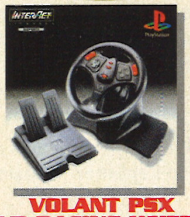
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

590F
OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

69F
MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES

69F
CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT

99F
CABLE PERITEL + CONNECTION AUDIO



VOLANT PSX V3 RACING WHEEL

+

RIDGE RACER TYPE 4

=

~~749F~~
499F*

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT-PREMIERE LA DREAMCAST !

EVENEMENT...EVENEMENT...EVENEMENT

Dreamcast™

Venez découvrir en **avant première** l'unique console 128-Bit : **la DREAMCAST** ainsi que ses jeux innovateurs et variés dans tous les **SCORE-GAMES**

UNE BORNE DE DEMONSTATION DANS TOUS LES **SCORE-GAMES !**

PSX — V-RALLY 2

PSX — DRIVER

PSX — SOUL REAVER

PSX — BUGS BUNNY VOYAGE

PSX — SILENT HILL

PSX — BLOODY ROAR 2

PSX — COLIN Mc RAE

169F

PSX — ALERTE ROUGE

169F

PSX — FINAL FANTASY VII

149F

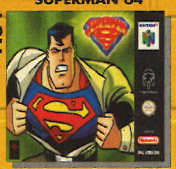
PSX — GRAN TURISMO

149F

N64 — STAR WARS RACER

N64 — MONACO GP 2

N64 — SUPERMAN 64



N64 — QUAKE II

GB COLOR — Y. NOAH ALL STAR TENNIS

GB COLOR — F1 WORLD GP

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE MENSUEL GRATUIT

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client : .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ..... Tel. : .....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.....F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE. * PRIX EFFECTIF APRES REMBOURSEMENT DE 250F AUPRES DE SONY COMPUTER CONTRE LES PREUVES D'ACHAT : LES CODES BARRES DES PRODUITS AINSI QUE LE TICKET DE CAISSE.

RC B 385215603 CONSOLE + AOUT 1999

LE RETOUR DE LA

C'est devenu une tradition, chaque année, au mois d'août, nous faisons le point sur la situation du marché et sur les perspectives d'avenir. La première fois, c'était en 1995, quelques mois avant la sortie de la Playstation et de la Saturn. Voici déjà le cinquième épisode de la guerre des consoles, alors que la Dreamcast est sur le point de sortir en France, et tandis que Sony et Nintendo viennent d'annoncer leurs nouveaux projets. A.H.L. vous dit tout sur les nouvelles consoles. Infos, rumeurs... et spéculations !

Plus personne ne peut contester aujourd'hui le succès de Sony, qui fera date dans l'histoire du jeu vidéo. La Playstation caracole en tête des ventes, dominant totalement le marché. Aucune console n'avait rencontré un succès d'une telle ampleur depuis la Nes dans les années 80. La Saturn est morte et, bien que la N64 ne se porte pas trop mal, elle n'a plus la moindre chance de reprendre des parts de marché à sa concurrente.

Les jeux sont donc faits : la Playstation est incontournable. Et il faut reconnaître que cette machine a énormément contribué à l'élargissement du marché du jeu vidéo, lequel profite à l'ensemble de l'industrie.

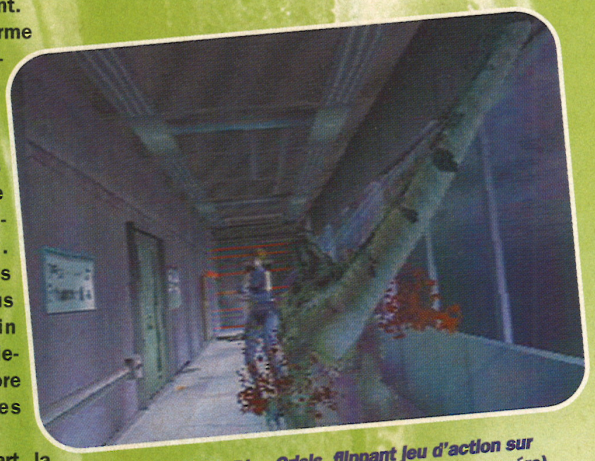
Ce succès a permis au jeu vidéo de renforcer son implantation auprès du grand public, principalement grâce à l'arrivée des jeunes adultes (appelés "adulescents" en jargon marketing). La Playstation a bouleversé le monde du jeu vidéo qui ne sera plus jamais le même.

Plus de 3 millions de Playstation en France, c'est déjà un score impressionnant, mais Sony ne compte pas en rester là. Avant la fin de l'année, il devrait encore se vendre plus d'un million et demi de Playstation en France ! Un triomphe pour Sony, qui a fêté cette année les 50 millions de Playstation vendues dans le monde. Si l'arrivée de nouvelles consoles (notamment la Playstation 2) annonce le prochain déclin de cette machine, il faut bien se garder de l'enterrer prématurément.

Car l'énorme parc de Playstation fait de cette console une machine très attrayante pour les éditeurs-tiers. Et les gros jeux attendus pour la fin de l'année devraient encore booster les ventes.

D'autre part, la Playstation bénéficie toujours d'un fantastique phénomène d'entraînement : beaucoup de nouveaux consommateurs, qui la découvrent chez des amis, craqueront à leur tour. Enfin, la circulation de jeux pirates contribue à la progression des ventes de la console, même si elle inquiète à juste titre Sony et les éditeurs-tiers.

Mais même les plus grands succès ont une fin, et nombre d'éditeurs se concentrent désormais sur le développement de jeux pour les consoles de la prochaine génération.



Dino Crisis, flippant jeu d'action sur Playstation (en test dans ce numéro), prouve bien que la 32 bits n'est pas encore un fossile !

LES DD SONT JETÉS POUR LA N64

Que devient donc ce fameux Disc Drive 64 dont on nous rebat les oreilles depuis des lustres ? Il sera enfin présenté au salon Nintendo à Tokyo cet été, juste avant sa commercialisation au Japon ! Mais il n'est toujours pas fait état d'une sortie en Europe ni même aux Etats-Unis. De toute façon, il semble peu probable que ce périphérique arrive chez nous, alors que le projet Dolphin est déjà annoncé. L'annulation de la sortie du DD en France ne devrait pas traumatiser les joueurs. Mais allons-nous devoir renoncer pour autant aux jeux prévus pour ce périphérique ? Seraient en effet prévus un nouveau Mario et une suite de Zelda sur ce support. Ce n'est pas rien ! Nintendo est-il vraiment prêt à faire l'impasse sur des titres de cet acabit pour ne les sortir qu'au Japon ? Il faut espérer qu'il sera possible de porter ces jeux sur cartouche, mais pour l'instant nous ne disposons d'aucune information à ce sujet. En revanche, selon les dernières rumeurs, il semblerait que le DD 64 sera compatible avec le projet Dolphin, ce qui changerait la donne...

CONTRE-ATTAQUE

Si le succès de la 32 bits de Sony est patent, le bilan de la Nintendo 64 est nettement plus mitigé. La console s'est honnêtement vendue, mais l'écart avec sa rivale reste considérable, et il devrait même encore se creuser.

N64 : demi-échec, semi-succès

Il est évident que la N64 a été lourdement handicapée par les erreurs stratégiques de Nintendo. L'arrivée trop tardive de la console, le choix du support cartouche, une politique peu encourageante vis-à-vis des éditeurs-tiers : autant de handicaps qui ont contribué à l'échec relatif de cette machine. Il est même étonnant que ces erreurs n'aient pas été fatales à la N64. Mais le savoir-faire de Nintendo et le talent de Miyamoto ont permis de limiter les dégâts. Les jeux ne sont pas nombreux, mais ils réalisent généralement de bonnes ventes. Plus de 8 millions de Zelda vendus dans le monde en trois mois, ce n'est pas rien ! En fait, Nintendo s'en tire plutôt bien car les hits maison et ceux de Rare (GoldenEye, Banjo-Kazooie...) ont fait des cartons. En revanche, la plupart des éditeurs-tiers qui ont tenté l'aventure, ne peuvent pas en dire autant.

En définitive, la Nintendo 64 tient plutôt bien le coup et devrait encore se vendre correctement en fin d'année, mais sans commune mesure avec les scores que réalisera la Playstation. Après Noël, le parc de N64 devrait atteindre le million d'unités en France.

Après un début d'année très pauvre en nouveautés, l'arrivée de hits tels que Donkey Kong 64, Perfect Dark ou Resident Evil devrait redorer le blason de la 64 bits, qui en a bien besoin.

Toutefois, on peut nourrir quelques doutes quant au succès du repositionnement marketing de la console vers une cible plus âgée. La campagne menée en 1998, qui s'employait déjà à séduire les jeunes adultes, semble avoir peu convaincu, même si l'on a pu constater un léger vieillissement des joueurs sur cette console. En effet, il ne suffit pas de communiquer en direction d'une cible plus âgée, encore faut-il doter la console de jeux destinés à ce type de joueurs, ce qui est loin d'être le cas. A quelques exceptions près, comme GoldenEye et autres Doom-like, les jeux N64 arborent un look bien trop enfantin pour faire de l'ombre à la Playstationsur ce terrain. The Legend of Zelda ou Banjo-Kazooie ont beau être des chefs-d'œuvre, ils ne peuvent prétendre rivaliser avec un Tomb Raider auprès des jeunes adultes.

La Dreamcast de la dernière chance

Sony sur le haut du podium, Nintendo entre deux eaux... Il manque quelqu'un. Dans toute guerre, il faut un vaincu. La Saturn a tenu ce rôle avec une belle constance. Mais Sega n'est pas mort : il bouge encore. Et avec la sortie de la Dreamcast en France dès le mois prochain, ça risque de bouger, en effet !

Sega repart au combat en tirant les leçons de son échec. Techniquement, la Dreamcast surclasse nettement les deux consoles actuellement disponibles sur le marché. Cette fois, le saut qualitatif est indiscutable. Mais, vous ne l'ignorez pas, le succès d'une machine ne dépend pas que de ses capacités (souvenez-vous de la Jaguar !).

La clé du succès, c'est le soft. La qualité des jeux est déterminante, mais le timing n'est pas moins important. On ne peut guère prétendre que la Saturn, par exemple, n'avait pas de bons jeux, et que c'est ce qui a causé sa perte. Les bons jeux n'ont jamais manqué. Ils sont simplement arrivés trop tard, alors

que la Playstation disposait de titres de qualité dès sa sortie, ce qui lui a permis de creuser définitivement l'écart. Cela n'explique pas tout, mais ce retard à l'allumage n'est pas étranger à l'échec de cette machine.

Coolboarders sera certainement l'un des 40 jeux disponibles sur la Dreamcast d'ici Noël. Attention, risque d'avalanche de titres annoncé !

Mais que l'on se rassure : la sortie européenne de la Dreamcast semble avoir été autrement mieux préparée. Les jeux d'arcade sortent régulièrement au Japon, alors que les jeux spécifiques à la Dreamcast mettent plus de temps à arriver. Il faut dire que tous les jeux des éditeurs américains et européens (notamment les conversions des derniers hits PC) ne sont pas sortis au Japon, parce qu'ils ne correspondent pas du tout à ce marché. En revanche, ils devraient arriver dès la sortie de la Dreamcast chez nous. On annonce, et c'est bien probable, qu'une quarantaine de titres seraient disponibles sur Dreamcast avant la fin de l'année, ce qui constitue une ludothèque de lancement tout à fait raisonnable. En attendant, les premiers jeux Dreamcast sont, dans l'ensemble, excellents. Du reste, lors de la présentation de la nouvelle console à l'E3, personne ne les a critiqués, y compris la concurrence. Le savoir-faire de Sega dans ce domaine est indiscutable et suffisamment d'éditeurs de premier plan développent sur cette console. On peut être tranquille.

Mais si ni les capacités de la Dreamcast ni la qualité de ses jeux ne sont mises en cause, les détracteurs de Sega insistent sur la faiblesse financière de la firme. Effectivement, la société Sega sort de deux années de pertes financières importantes, et l'argent gagné avec la Megadrive a été dilapidé depuis longtemps dans des projets hasardeux comme le Méga-CD ou la 32X. Sega ne dispose donc pas des mêmes moyens que Sony et encore moins du formidable trésor de guerre accumulé par Nintendo depuis des années. Mais il ne faut pas exagérer la situation : en dépit de ses difficultés financières, Sega dispose quand même des moyens nécessaires pour assurer le lancement de sa nouvelle console.

Et, heureusement, le succès d'une console ne dépend pas seulement de l'importance de l'investissement consacré. On peut certes envisager la disparition de Sega (au moins au niveau du hard) en cas d'échec de la Dreamcast, mais de là à prédire la faillite prochaine de ce fabricant, il y a un pas qu'il faut se garder de franchir.

Mais à la guerre comme à la guerre, tous les coups sont permis, il ne faut donc pas s'étonner des attaques que subit Sega actuellement. De plus, ses concurrents déclarent que la Dreamcast n'apporte rien de véritablement nouveau et que son seul atout est une amélioration technique qui sera bien entendu dépassée quand les nouvelles consoles de Sony et de Nintendo auront investi le marché. C'est vrai dans une certaine mesure, mais rien ne permet d'affirmer aujourd'hui que la Playstation 2 ou la Dolphin seront des machines plus révolutionnaires.

Psychic Force 2, initialement développé sur Dreamcast, va être porté sur Playstation. Les graphismes devraient en prendre un coup !

Il y a bien longtemps que l'on n'a pas vu le moindre jeu au concept vraiment innovant et que seule la technique évolue. D'autre part, il est injuste d'affirmer que la Dreamcast n'apporte rien de neuf.

Quel avenir pour la Dreamcast ?

En proposant une connexion on-line, la Dreamcast marque la première tentative sérieuse pour faire entrer les consoles dans l'univers du jeu en réseau. Sega a bien mesuré l'importance de ce facteur et il est évident qu'une réussite dans ce domaine serait décisive pour le succès de la console. Mais si ce créneau est porteur, tout reste encore à faire... et ce n'est pas simple.

Pour conclure, Sega ne manque pas d'atouts pour réussir son pari. La Dreamcast est une console performante, la seule

UN MILLION DE DREAMCAST VENDUES AU JAPON

Un million de Dreamcast vendues au Japon, ce n'est pas mal, mais ça ne fait pas beaucoup pour un marché aussi énorme. Ce démarrage plutôt mou a poussé certains observateirs à pronostiquer l'échec de cette console. Il est vrai que ce score est très nettement inférieur à ceux réalisés lors de précédents lancements. La Playstation, la N64 et même la Saturn avaient fait des scores nettement supérieurs en leur temps. Toutefois, il faut être prudent et comparer ce qui est comparable. En effet, le Japon est en récession, et le jeu vidéo se porte mal depuis près de deux ans dans ce pays. D'autre part, Sega semble avoir adopté la stratégie qui avait réussi à la Megadrive. Le marché japonais n'est pas une priorité pour Sega, qui se concentre sur les marchés américain et européen. La Megadrive et la Master System n'ont connu que des échecs au Japon, ce qui ne les a pas empêchées de s'imposer aux Etats-Unis et en Europe. Le succès de la Dreamcast se jouera sur le marché américain, et c'est là que Sega portera ses efforts.

Speed Devils sur Dreamcast est une excellente adaptation d'un jeu PC sur console. Comme quoi, quand on veut, on peut !

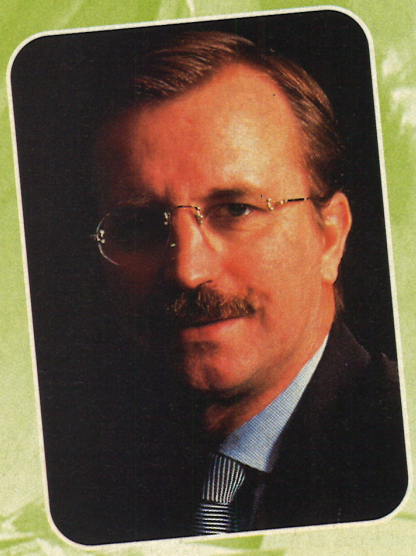
actuellement capable de rivaliser avec les meilleurs PC. Tout comme la Playstation, la Dreamcast devrait disposer d'une ludothèque alliant la quantité à la qualité. Enfin, l'ouverture vers le jeu en réseau devrait jouer en sa faveur.

En ce qui concerne le prix de lancement, moins de 1 800 F, il reste attractif. Bien sûr, on aurait préféré moins de 990 F, mais c'est quand même nettement inférieur au prix de lancement de la Saturn ou de la Playstation. La plupart des hardcore-gamers (les passionnés de jeux vidéo) craqueront vraisemblablement pour la petite dernière de Sega. Selon notre dernière enquête, plus de la moitié de nos lecteurs ont l'intention d'en acheter une. Rien de surprenant, cette console a tout pour plaire : jeux d'arcade impressionnants, la plus belle gamme de jeux de baston... comment résister ?

Le rôle des joueurs passionnés est très important pour l'avenir d'une console. Ce sont eux qui, par le bouche-à-oreille, contribuent au succès d'une console, comme ce fut le cas pour la Playstation. A priori, on peut estimer que Sega devrait vendre 200 000 Dreamcast cette année en France, principalement auprès des passionnés. Mais attention, aucune console ne peut s'imposer durablement sans l'arrivée massive du grand public. Or le grand public se décide généralement l'année qui suit le lancement d'une nouvelle console.

Le destin de la Dreamcast devrait donc se jouer fin 2000. Si Sony et Nintendo n'arrivent pas avant 2001, la Dreamcast a toutes les chances de s'implanter durablement dans nos salons. En revanche, dans le cas où Sony ou Nintendo (voire les deux) seraient présents dès l'année prochaine, ce sera plus difficile. Cela ne signerait pas nécessairement l'échec de la Dreamcast, mais la lutte devrait être rude contre ces deux machines sans doute plus performantes et profitant de budgets de lancement très importants.

Sony, lui, n'a pas peur de Sega, mais le soutien des éditeurs japonais (y compris Namco) et l'intérêt manifesté par de nombreux éditeurs américains et européens l'ont décidé à enfin lever le voile sur sa Playstation 2.



Georges Fornay, P-DG de Sony Computer France.

Playstation 2 : Sony mise sur l'émotion

Et cette annonce n'est pas passée inaperçue (et pas seulement dans la presse spécialisée), ce qui n'a pas arrangé les affaires de Sega (c'était d'ailleurs le but de la manœuvre). Jamais l'annonce d'une nouvelle console n'a eu autant d'impact sur le grand public en France. Ce qui s'explique sans doute par la pénétration croissante du jeu vidéo dans les foyers, ainsi que par le succès sans précédent de la Playstation.

Ne comptez pas sur moi pour disserter en long et en large sur les caractéristiques techniques de la machine (moi, les histoires de virgule flottante ou de gravure à 0,18 micron, ça me fait mal au crâne !).

Il nous suffit de savoir que la Playstation 2 sera une super bécane, bien plus puissante que la Dreamcast. L'Emotion Engine, un processeur 128 bits réalisé en collaboration avec Toshiba, est une véritable petite bombe dont les capacités devraient faire merveille

PLAYSTATION 2 : A QUEL PRIX ?

En fonction de ce que Sony a divulgué, la plupart des observateurs pensent que cette machine sera chère, tout au moins dans un premier temps. Sony et Toshiba vont devoir construire une usine pour fabriquer le processeur de la Playstation 2. C'est un investissement lourd qui ne s'amortit pas rapidement et qui pourrait influer sur le prix de la console. Certains pensent que le prix de lancement de la Playstation 2 devrait approcher les 3 000 F. Il est clair qu'un tel prix serait un sérieux handicap face à une Dreamcast, qui coûtera sans doute moins de 1 000 F à ce moment-là. De plus, la nouvelle console de Nintendo devrait également se positionner à un prix inférieur à 1 000 F. Une performance que Nintendo avait déjà réalisé lors du lancement de sa 64 bits.

dans les jeux en 3D. Les PC les plus puissants sont loin de faire le poids face à un tel processeur. Sony a également fait le bon choix pour ce qui concerne le DVD. Ce support qui est en passe de s'imposer au niveau du home-cinema semble faire l'unanimité dans le jeu vidéo. Sony et Nintendo l'ont déjà choisi et, selon certaines rumeurs, Sega envisagerait de passer également au DVD, en réalisant une nouvelle version de la Dreamcast.

D'autre part, la compatibilité avec les jeux de la Playstation est également un bon choix. Les joueurs seront sans doute ravis de pouvoir faire tourner leurs jeux préférés sur cette nouvelle machine. Même s'il est évident que l'on n'achète pas une nouvelle console pour utiliser les jeux de la machine précédente, cette compatibilité est surtout destinée à rassurer les possesseurs de Playstation : le public pourrait hésiter à acheter des jeux alors que la console suivante est sur le point d'arriver. Ainsi, les ventes des jeux Playstation ne devraient pas pâtir pas de cette annonce tonitruante.

Un nouveau triomphe pour Sony ?

Il suffit de jeter un coup d'œil aux quelques démos réalisées sur Playstation 2 pour se rendre compte des formidables capacités de cette machine. Ça décoiffe vraiment ! On peut s'attendre à des jeux impressionnants de réalisme et de beauté, même si peu d'équipes de développement sont encore capables d'exploiter vraiment les capacités de cette machine.

A la veille du troisième millénaire, qui des trois géants remportera la guerre des consoles ?

L'avenir semble radieux pour la Playstation 2. Le formidable succès de la Playstation est un atout pour Sony qui compte sur la fidélité des possesseurs de Playstation. Même si on a pu constater par le passé que l'attachement à une marque n'est jamais acquis lors du passage d'une génération deconsoles à la suivante – Nintendo et Sega ont déjà eu l'occasion de l'apprendre, à leurs dépens.

En ce qui concerne les jeux, la situation se présente également bien pour Sony. Alléchés par les capacités de la machine et la notoriété du constructeur, de nombreux éditeurs sont sur les rangs. De plus, alors qu'au lancement de sa 32 bits, Sony, qui faisait son entrée dans le monde du jeu vidéo, dépendait totalement d'éditeurs-tiers, tels que Namco, pour vendre sa console, les choses ont aujourd'hui bien changé. Sony dispose désormais de studios de développement performants, capables de produire des hits comme Grand Turismo ou Crash Bandicoot. Bien que ne disposant pas d'un génie du jeu comme Miyamoto (il n'y en a qu'un !) ou d'un département arcade comme Sega, le constructeur fait désormais le poids face à ses concurrents. C'est important, car il peut être risqué pour un fabricant de se reposer exclusivement sur les éditeurs-tiers.

Si on peut être confiant au sujet de la qualité de la machine et de sa ludothèque, des incertitudes demeurent sur d'autres facteurs importants. Le prix, notamment, influe beaucoup sur le succès d'une console. En l'absence de toute information à ce sujet, nous en sommes réduits à des spéculations (voir encadré). Hormis le prix de vente, la date de lancement est également déterminante. Là encore, nous en sommes réduits aux spéculations et autres rumeurs. Jusqu'ici, Sony s'est contenté d'annoncer que la Playstation 2 sortirait avant la fin de son exercice, soit avant mars 2000.

Mais voilà que Nintendo s'en mêle et annonce son projet Dolphin, ce qui change tout. En dépit de la victoire de la Playstation sur la N64, Sony se méfie toujours de Nintendo. D'autant plus que la riposte de son concurrent semble solide et que Mario est décidé à ne pas sortir sa console bon dernier. Du coup, Sony met le paquet pour arriver dans les meilleurs délais, et il est question d'un lancement avant la fin de l'année au Japon. Il serait avantageux pour Sony de lancer la Playstation 2 dans l'Archipel avant Noël, et en fin de l'année suivante en Europe et aux Etats-Unis. Un pari difficile, mais qui en vaut la peine !

La Playstation 2 devrait être un succès. Sony a trop d'atouts dans sa manche pour se planter. Et, surtout, Sony ne peut pas se le permettre : un échec poserait en effet un sérieux problème au groupe. Même si elle n'est aucunement comparable à celle de Sega, la situation financière de Sony n'est pas particulièrement brillante depuis que Matsushita lui a taillé des croupières sur le marché de l'électronique grand public. L'avenir de Sony dépend désormais des recettes générées par le jeu vidéo. Pas question donc de perdre du terrain sur ce créneau, qui était secondaire pour lui il y a encore quelques années. Du reste, Sony est désormais classé au Japon dans la catégorie jeux vidéo, puisque ce secteur est devenu sa principale source de bénéfices. Il lui faut donc absolument gagner cette bataille, et l'on peut être certain que Sony se donnera les moyens d'y parvenir.

On peut toutefois se demander si cette nouvelle console parviendra à dominer durablement et quasi sans partage le marché, comme le fait aujourd'hui son aînée. Ce

n'est pas évident. Indépendamment des qualités de la Playstation 2, et de l'excellent travail de Sony pour la promouvoir, les conditions exceptionnellement favorables du lancement de la Playstation ne se reproduiront sans doute pas. Sony, qui était en concurrence avec Sega, avait su profiter des nombreuses erreurs de son concurrent et, surtout, Nintendo était arrivé beaucoup trop tard. Si Sega et Nintendo ont bien tiré la leçon de leurs échecs (comme cela semble être le cas), la compétition sera bien plus serrée. Ce qui devrait avoir pour effet de rééquilibrer les forces en présence, et d'aboutir à un partage plus équitable du marché. Mais rien n'est sûr.

Dolphin : Nintendo rebondit

Après l'annonce en fanfare de la Playstation nouvelle génération, Nintendo se devait de réagir.

UNE CONSOLE TRÈS PERFORMANTE

Fidèle à sa réputation de secret, Nintendo est loin d'avoir tout divulgué sur le projet Dolphin, mais on en sait assez pour présager que ce sera une machine très performante. Si l'on compare les caractéristiques annoncées par les deux fabricants, la Dolphin serait encore plus puissante que la Playstation 2. Mais cela ne constitue pas pour autant un avantage déterminant. Ne nous laissons pas bluffer par cette surenchère technologique. Ces deux consoles sont des monstres, et même si la Dreamcast actuelle ne peut rivaliser avec elles sur ce plan, c'est également une machine très puissante. A ce niveau-là, il n'est pas évident qu'une différence de puissance ait un réel impact. On peut reproduire l'effet du vent sur les cheveux d'un personnage ou ajouter quelques reflets de plus sur une voiture, mais ce n'est pas ça qui fait qu'un jeu est meilleur qu'un autre. Arrivé à un tel niveau technique, on retourne à la case départ : c'est l'intérêt de jeu qui fait la différence.

Toutes les consoles de la nouvelle génération disposeront de jeux magnifiques, et l'avantage ira à celle qui offrira lestitres les plus passionnants ou les plus novateurs. Il semble bien que Nintendo ait tiré les leçons de ses erreurs passées. L'abandon de la cartouche au profit du DVD en est un bon exemple. Ce choix a des conséquences non négligeables et devrait faciliter le retour des éditeurs-tiers vers Nintendo. Comme vous ne l'ignorez pas, si la N64 est lourdement handicapée par un manque cruel de jeux (notamment dans des genres comme la baston, le sport ou encore les RPG), c'est principalement parce que les éditeurs-tiers n'ont pas soutenu cette machine. Or, on peut raisonnablement penser que le choix de la cartouche a joué pour beaucoup dans cette défection. Les cartouches coûtent cher, le réassortiment est difficile et les séquences cinématiques posent problème. Avec le DVD, les éditeurs-tiers seront sans doute plus tentés de développer des jeux sur la Dolphin.

Début mai, le P-DG de Nintendo of America annonçait à l'E3 l'étude d'une nouvelle console portant le nom de code provisoire Dolphin. La surprise n'était pas totale, car on savait déjà par nos services de renseignement que ce fabricant travaillait depuis quelque temps sur une nouvelle machine. Et puis, on se doutait bien que Nintendo n'avait aucunement l'intention de laisser Sony faire une fois encore cavalier seul. En revanche, l'annonce d'un partenariat est plus surprenante, Nintendo n'ayant guère l'habitude de partager le gâteau. Et quitte à collaborer avec d'autres compagnies, autant que ce soient les meilleures. Le choix s'est donc porté sur IBM et Matsushita, qui sont des cadors dans leurs domaines respectifs. Si tout le monde connaît IBM, Matsushita est moins célèbre auprès du grand public. Matsushita est pourtant leader dans le domaine de l'électronique grand public, mais ce groupe n'est connu qu'à travers les marques qui lui appartiennent, parmi lesquelles JVC, Panasonic, Technics et bien d'autres...

Nintendo s'étant enfin décidé à abandonner le support cartouche, c'est Matsushita qui fournira le lecteur DVD, tandis qu'IBM fabriquera le processeur.

Ce partenariat présente plusieurs avantages pour Nintendo. IBM possède un savoir-faire indiscutable au niveau de la fabrication de ce type de processeur performant, et le DVD n'a aucun secret pour Matsushita. De plus, le choix de Matsushita n'est sans doute pas innocent, puisque c'est le concurrent attitré de Sony, et ces deux compères se vouent une haine profonde. Lors de l'arrivée des magnétoscopes, Matsushita avait déjà mis en danger Sony en imposant son

Quake II sur Nintendo 64 : gore à tous les niveaux. Familles de France, je vous aime.

Fighting Force (Nintendo 64). Ça castagne sec dans les chaumières.

système VHS face au Betacam de Sony. Récemment, Sony a perdu du terrain face à Matsushita, qui serait ravi de le poursuivre jusque dans son tout dernier retranchement, le jeu vidéo.

En fait, ce partenariat pourrait permettre à Nintendo de prendre l'avantage sur un point : le prix de la machine. D'une part, contrairement à Sony et Toshiba, IBM n'a pas besoin de construire une usine pour lancer la fabrication du processeur de la Dolphin, puisqu'il dispose déjà d'une telle structure. D'autre part, pour mettre Sony en difficulté, Matsushita serait prêt à livrer à Nintendo un lecteur de DVD à un prix particulièrement avantageux.

Ces deux facteurs devraient réduire le coût de fabrication de la console. Ce qui devrait permettre de la commercialiser à un prix très compétitif.

Oui, mais quand ?

Nintendo s'est rendu compte qu'il était suicidaire de laisser à un concurrent le temps de s'implanter tranquillement avant de se lancer de la bataille. Aussi, pas question de rater le coche.

Nintendo s'est fixé comme objectif de sortir la Doplhin au Japon à l'automne 2000, soit six mois après la Playstation 2. De plus, Nintendo envisage une sortie mondiale, ce qui serait une grande première. Cela voudrait dire que la Dolphin arriverait en Europe et aux Etats-Unis en même temps que la Playstation 2. Ce serait parfait pour Nintendo, mais rien ne prouve que ce soit faisable.

La machine sera sans doute prête dans les temps, même si les quantités disponibles en Europe risquent d'être réduites. En revanche, la mise au point des jeux pourraient fort bien retarder le lancement : tant que le tout puissant Miyamoto n'a pas décidé que les jeux sont terminés, il n'est question pas qu'ils sortent. Un signe qui ne trompe pas : pour la première fois depuis longtemps, aucun jeu Nintendo n'est prévu pour la fin de l'année (heureusement que Rare est là avec Donkey Kong !). Comme Miyamoto n'est pas du genre à se tourner les pouces, cela signifie qu'il se consacre exclusivement au développement des jeux de la console suivante. Il paraîtrait également qu'il travaille à l'élaboration d'un pad révolutionnaire. En tout cas, il n'est pas sûr que Miyamoto soit prêt à temps, et, personnellement, je n'y crois pas trop.

Paré pour la prochaine offensive ?

Alors, qui va gagner la guerre des consoles, ou plutôt la bataille qui s'annonce, car tout se rejoue tous les quatre ou cinq ans ?

Mais voilà ! C'est toujours pareil : les lecteurs se tordent les neurones à suivre les élucubrations d'AHL pour qu'il leur dise qui va gagner et, à la fin, il refuse de se mouiller, comme d'habitude. Non mais, tu le crois, ça ? Ben oui : pour avoir une réponse nette et tranchée, interrogez votre marabout habituel ou posez la question à Paco Rabane, mais vite, avant qu'on se prenne la station Mir sur la tronche.

Je vais quand même vous donner mon sentiment, au *feeling*. Mais vous êtes prévenu : je n'assure pas le service après-vente. Tenez, une anecdote 100 % authentique. A la suite de la publication d'un précédent épisode de la Guerre des consoles (c'était l'année de la sortie de la Playstation et de la Saturn), j'ai reçu deux coups de fil le même jour. Le premier venait de chez Sega, me reprochant d'avoir honteusement avantagé la Playstation.

Quelques heures plus tard, coup de fil de Sony me reprochant d'avoir signé une véritable apologie de la Saturn. Rigolo, non ? Chacun voit midi à sa porte...

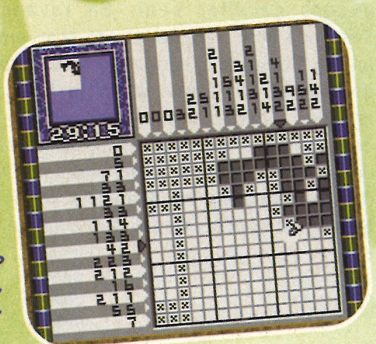
Contrairement à certains professionnels, je pense que Sega parviendra à implanter la Dreamcast. Non pas que cette console dominera le marché, mais elle s'y fera une place. Certains prétendent que trois consoles ne peuvent coexister sur ce marché, mais je ne vois pas pourquoi. Objectivement, je pense que si Sega tire parti de ses atouts, ça devrait le faire. Et (là, c'est moins objectif) j'aime beaucoup Sega : le jeu vidéo sans Sega, ça ne serait plus pareil.

Quant à la Playstation 2 et à la Dolphin, je suis certain qu'elles vont marcher toutes les deux. De là à pronostiquer laquelle aura l'avantage, c'est une autre histoire. En tout cas, je serais surpris qu'une de ces trois consoles domine le marché comme l'a fait la Playstation. Il y aura sans doute un vainqueur, mais certainement pas par KO.

Et ce ne serait pas plus mal, car un rééquilibrage est souhaitable. N'oubliez pas que la concurrence profite toujours aux consommateurs. Personnellement, je compte bien jouer sur ces trois consoles (quitte à me détendre sur mon PC de temps en temps), et je suis certain que, comme par le passé, chacune de ces machines aura ses spécificités et ses points forts. Choisissez votre camp si vous le voulez, ne le choisissez pas si vous le pouvez, mais rappelez-vous qu'une situation de concurrence a toujours un impact positif, tant sur la qualité que sur le prix des jeux.

Et ça, c'est cool pour nous...

Alain Huyghues-Lacour



Dreamcast ? PS2 ? Dolphin ? En fait, AHL s'en fiche, il joue à Picross sur Game Boy...

CONCOURS

EXCLUSIF !
en direct du Japon

RIDGE RACER TYPE 4

CONSOLES + **94%**

> "Ridge Racer Type 4 est de très loin la plus belle course de voitures sur PlayStation, avec 320 véhicules disponibles et 15 musiques d'enfer"

MONTRE RIDGE RACER TYPE 4 :

■ Marque : " Seiko ", ligne " ALBA " ■ Montre digitale / aiguilles (heure, minute, seconde) ■ 5 boutons de fonctions ■ Corps métal et bracelet plastique souple ■ Etanche jusqu'à 10 bar ■ Fonctions : Calendrier, Chronomètre avec fonction de comparaison du temps par tour (course), Mémorisation de temps, Timer ■ Alarme : 5 alarmes peuvent être réglées au cours d'une journée. Elles sont gérées indépendamment les unes des autres ■ Lumière (cadran digital) et électroluminescence pour la partie aiguille.

02'38"08 34
01'22"37 05
01'04"27 95
00'25"43 62
00'17"30 26
00'10"38 42
00'07"22 37
00'05"60 72
00'04"53 82

TOUS LES MOIS*
les 50 meilleurs scores gagnent :

1er prix :
1 montre Seiko/Ridge Racer Type 4
+ 1 pendentif Lizard
+ 1 Stylo Ridge Racer Type 4

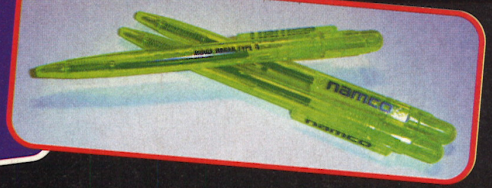
du 2e au 5e prix :
1 pendentif Lizard
+ 1 Stylo Ridge Racer Type 4

du 6e au 50e :
1 Stylo Ridge Racer Type 4

COMMENT PRENDRE UNE BELLE PHOTO ?

- Eteignez toutes les lumières,
- Placez vous à 1 mètre de l'écran environ,
- N'utilisez pas de flash.

- N'envoyez ni cartouche mémoire, ni K7 vidéo. Seules les photos seront prises en compte !



Comment participer ?

- Effectuez le meilleur temps au tour sur la course "Helter Skelter" avec la voiture de votre choix***.
- Prenez une photo d'écran de votre temps dans le tableau des scores (lap records).
- Envoyez-la avec vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse) avant la date limite** à :

Consoles + / Concours
Ridge Racer Type 4
150 rue Galliéni
92514 Boulogne cedex

(c) 1998 NAMCO LTD., All rights reserved

* 1er mois : du 26 mai au 22 juin 1999 - 2e mois : du 23 juin au 27 juillet 1999 - 3e mois : du 28 juillet au 25 août 1999 - ** **le cachet de la poste faisant foi.** - *** **Sur jeu version Pal seulement.**

L'été des portables
In ze pocket

Comme chacun sait, les consoles portables sont les machines de prédilection pour passer de bonnes vacances. Si la Game Boy régnait en maîtresse absolue, cette année aura vu l'arrivée au Japon de la Neo Geo Pocket Color et de la Wonderswan... L'été va être chaud !

Les nouvelles consoles portables rivalisent de génie pour attirer les joueurs. Autonomie améliorée, taille compacte, écran de qualité, jeux à la hauteur... Les progrès réalisés sont foudroyants.

La reine incontestée reste la Game Boy (passée à la couleur en 1998), avec un parc d'environ 80 millions d'unités, alors que ses deux concurrentes directes sont encore en dessous de la barre du million d'unités vendues. Physiquement, toutes ces portables sont nettement plus compactes et légères que la vieille Game Boy, et le prix des jeux varie de 150 à 250 francs. Chose réjouissante, les titres prévus pour ces trois consoles sont très nombreux ; elles peuvent donc envisager l'avenir en rose, aucune ne sera "mort-née".

Pour tous les goûts

Toutes les trois sont également attirantes, que ce soit au niveau de la finition, de la prouesse technologique, ou du prix.

En revanche, la Game Boy (la seule disponible officiellement en France) propose nettement plus de jeux que ses concurrentes. De plus, avec Zelda, Wario Land ou Tetris DX à l'affiche, elle reste la console de référence. Au niveau de la baston, c'est la Neo Geo Pocket Color qui est la mieux servie. Quant à la palme du design, c'est la Wonderswan qui l'emporte, tant elle est mignonne et compacte. Bref, il y en a pour tous les goûts !

Kagotani san et Gia

Game Boy Color

La suprématie de la Game Boy Color tient à la puissance de Nintendo et à sa compatibilité avec le nombre hallucinant de titres Game Boy. Technologiquement, elle n'est pas plus avancée, mais elle se démarque surtout par une ludothèque en couleur déjà riche et par la masse énorme de jeux prévus. Elle est de surcroît compatible avec la majorité des accessoires GB : caméra, imprimante et, bientôt, Internet (!).

Pour l'instant, c'est la seule portable disponible officiellement en France. Au Japon, la Game Boy Color 2 est déjà prévue, avec des fonctions Internet, voire même un visiophone (qui sera présenté au Space World, fin août).

NINTENDO
CPU : 8 bits
Mémoire : 128 ko VRam, 256 ko SRam
Affichage : Color TFT 2,6 pouces
Palette : 4 sur 32 000 (GB), 10 sur 32 000 (optimisé), 56 sur 32 000 (natif color)
Résolution : 160 x 140
Couleur : oui
Link : câble ou infra-rouge
Son : le même que la Game Boy
Alimentation : 2 piles R6
Autonomie : 20 heures
Média : cartouche (4 à 32 Mb)
Poids : 138 g
Jeux disponibles : une vingtaine optimisés, plus les milliers de la GB
Jeux prévus : autant que de grains de sable sur la plage !
Prix de la machine : 450 F
Objectif de Nintendo : 100 millions d'unités en mars 2000

La Game Boy Couleur : bourrée d'accessoires.

Neo Geo Pocket Color

SNK
CPU : 16 bits
Mémoire : 16 Ko Ram
Affichage : Color TFT 2,6 pouces
Palette : 8 niveaux de gris
Résolution : 160 x 152
Couleur : oui
Link : câble ou radio (rayon de 60 m)
Son : non communiqué, mais entre la GB et la WS
Alimentation : 2 piles R6, batterie au lithium
Autonomie : 40 heures
Média : cartouche (4, 8 ou 16 Mb)
Poids : 145 g
Jeux disponibles : 19
Jeux prévus : environ 100
Prix de la machine : 450 F
Objectif de SNK : 600 000 unités courant 99

A sa sortie, la Neo Geo Pocket Color présentait tous les symptômes du fiasco commercial. Quelques mois après le lancement éclair (et foireux) de la version noir et blanc, SNK prit le risque d'opter pour la couleur : un virage à 180° qui a permis au constructeur de redresser une situation désespérée. Depuis, ce petit bijou de technologie a fait son trou, et il est désormais possible de connecter la NGPC à une Dreamcast. C'est aussi la portable qui a l'autonomie la plus longue. Comme la Wonderswan, la NGPC inclut quelques fonctions sympathiques, comme une horloge, un calendrier et... un horoscope. Sa distribution officielle en France ne devrait pas tarder.

Neo Turf Master, la prochaine simulation de... golf de la Neo Geo Pocket Color.

L'été des portables

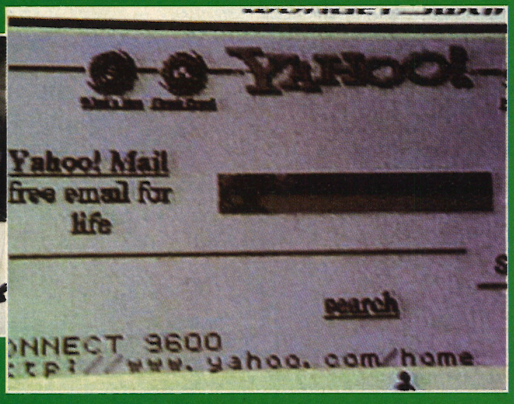
Wonderswan

C'est la plus petite de la bande, mais sa finesse et son poids plume ne rognent pas sur la taille de l'écran, d'une qualité exceptionnelle. En revanche, l'ergonomie n'est pas optimale, la machine ne tient pas bien dans les mains et les boutons ne sont pas toujours adaptés à certains types de jeu. Résultat : les gros doigts souffrent.

Minitaille pour la Wonderswan, mais aussi miniprix : à 250 francs, elle a fait craquer bon nombre de Japonais. De plus, c'est la plus économique en consommation d'énergie : une seule pile R6 peut durer jusqu'à 30 heures. Des petites fonctions d'assistant numérique personnel ont été incluses, comme un calendrier et une horloge. Par rapport à ses concurrentes, son grand défaut est le choix du noir et blanc. Mais ce problème pourrait bien être réglé avec une version couleur (pour la fin de l'année au Japon) et une connexion Internet prévue dans quelques mois. Malgré son énorme succès dans l'archipel nippon, elle n'est toujours pas distribuée en France.

BANDAI

CPU : 16 bits
Mémoire : EEPRom
Affichage : noir et blanc DSTN 2,49 pouces
Palette : 8 niveaux de gris
Résolution : 224 x 144
Couleur : non
Link : câble
Son : 4 voix digital stéréo
Alimentation : 1 pile R6
Autonomie : 30 heures
Média : Rom jusqu'à 128 Mb
Poids : 110 g
Jeux disponibles : 10
Jeux prévus : 50 fin mars 2000
Prix de la machine : 250 F
Objectif de Bandai : 4 millions d'unités pour mars 2000



Le module de connexion Internet verra le jour cet été.

Top des ventes au Japon

GAME BOY COLOR

1	Pocket Monsters	Nintendo	10 millions
2	Dragon Quest Monsters	Enix	2 millions
3	Duel Monsters	Enix	1,6 million
4	Pokemon Card GB	Nintendo	650 000
5	Pocket Monsters Pinball	Nintendo	400 000

NEO GEO POCKET COLOR

1	King of Fighter R2	SNK	30 000
2	Metal Slug First Mission	SNK	N.C.
3	Fatal Fury First Contact	SNK	N.C.

WONDERSWAN

1	Chocobo the Dungeon	Bandai	120 000
2	Robot Taisen Compact	Banpresto	110 000
3	Beatmania for WS	Bandai	30 000
4	SD Gundam Emotional Jam	Bandai	N.C.
3	Koronoa	Bandai	15 000

TIGER

La Tiger est une console portable américaine. Jusque là, elle n'a été commercialisée qu'en Amérique. A l'heure où ce magazine a été bouclé, nous n'avons pas pu mettre la main dessus.

L'affichage est en noir et blanc, mais la ludothèque est impressionnante : Centipede et Frogger pour les classiques, mais aussi Metal Gear Solid, Castlevania, Command & Conquer... un paquet de titres issus des "grosses" consoles ! Reste à savoir si les conversions sont à la hauteur. Pour en savoir plus, allez sur www.game.com.

La Nintendo 64 a son magazine!

CADEAU exclusif : le CD audio Zelda

En vente jusqu'au 26 août chez votre marchand de journaux

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

N2000 Dolphin
La nouvelle arm

Super Famicom TV

Novembre 90. Sharp avait devancé Matsushita en incorporant une Super Famicom dans un de ses téléviseurs. Le succès fut plus que mitigé. Le concept était certainement arrivé trop tôt.

Tout a été dit, ou presque, sur la Dolphin, dans la limite des informations disponibles sur la future console de Nintendo. On en sait par contre moins sur Panasonic, une filiale de Matsushita, le numéro un nondial de l'électronique. Le géant nippon n'a pourtant pas signé avec Nintendo pour la seule fourniture de son DVD... Il voit beaucoup plus loin. Initié au monde du jeu vidéo par le biais d'une autre filiale, Victor-JVC, avec le Mega-CD, un lecteur de CD-Rom pour la Megadrive de Sega, Matsushita, veut s'imposer dans le marché du jeu vidéo, à l'image de Sony, son ennemi juré.

Des débuts laborieux

Après avoir fabriqué des 3DO (la première console réellement 32 bits), Panasonic s'est lancé dans l'aventure M2. Une succession d'erreurs stratégiques a condamné cette 64 bits avant même qu'elle ne soit commercialisée. On pensait la firme hors du coup, mais l'accord avec Nintendo marque son grand retour dans le jeu vidéo. Outre le DVD et une technologie anticopie présentée comme "infaillible", Panasonic va fabriquer des consoles compatibles Dolphin – des clones donc. C'est loin d'être une nouveauté chez Nintendo, qui avait déjà autorisé Sharp à faire de même du temps de la Famicom et de la Super Famicom.

Un allié de poids

Avec la généralisation d'Internet, le concept de machine multimédia refait surface. Sega, SCEI, Nintendo, chacun y va de son système. Si le jeu reste le socle de leur activité, les constructeurs visent les marchés de la communication, du commerce électronique, de la musique (DVD-Audio et distribution online) et de la vidéo familiale (DVD-Vidéo). Avec Panasonic, Nintendo a trouvé un allié de poids pour faire pencher la balance en sa faveur.

La Dolphin sera partout

De son côté, Matshshita exploitera la technologie Dolphin pour son propre compte, et l'on devrait la retrouver dans des

La PC Engine LT

Sortie le 13 décembre 1991 au prix prohibitif de 99 800 yens (soit 6 500 francs), la PC Engine LT (NEC) est l'addition d'un écran TFT couleurs monté sur une PC Engine classique. Elle devint rapidement une machine culte, produite en série très limitée, qui faisait en outre office de téléviseur !

Ce lecteur DVD portable (DVD-L50) avec écran TFT intégré servira de base à l'élaboration de la future Dolphin portable de Panasonic. L'écran Wide serait conservé, tout comme le son DTS et le Dolby Digital. L'autonomie pourrait être de trois à quatre heures.

e de Panasonic

décodeurs satellite ou de télévision câblée, dans des téléviseurs, dans des lecteurs DVD de salon, etc. Un projet est même à l'étude pour l'introduire dans les avions de ligne !
Plus concrètement, la firme étudie plusieurs machines incorporant cette technologie. On parle d'une portable, dans la plus pure tradition de la PC Engine LT. On parle aussi d'un téléviseur et d'un lecteur DVD.

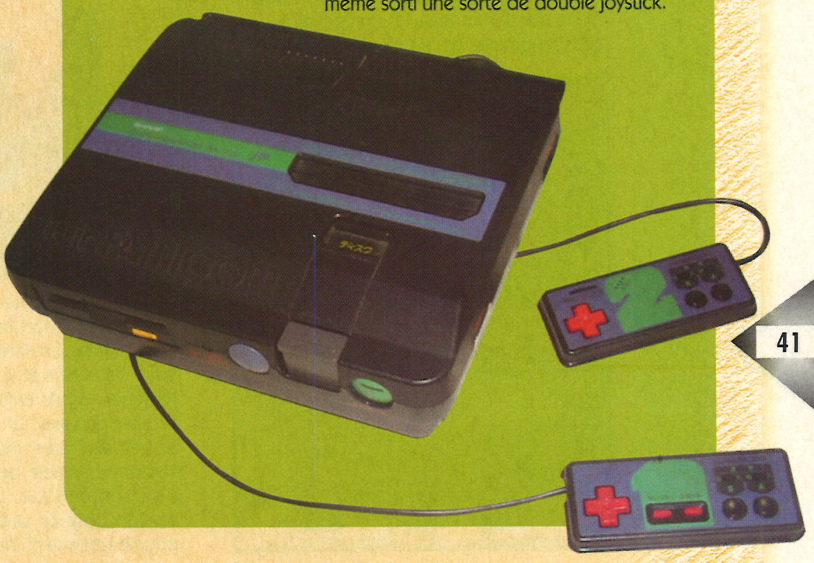
La guerre du mutimédia

Néanmoins, le projet le plus ambitieux est de loin le "Set Up Box", une sorte de machine multimédia qui se branchera sur la télé et centralisera la majeure partie des fonctions multimédia du foyer : télécommunications, télévision, tuner satellite ou CATV (câble), jeu, Internet (e-mail, e-commerce, browser), etc.
Panasonic a en outre laissé entendre qu'une future console de la marque allait utiliser une technologie vidéo révolutionnaire. En effet, la télévision japonaise passe en tout digital dès l'an 2000, via le satellite et le câble. L'actuelle norme TVHD "Muse" de NHK va être remplacée par la D3, entièrement digitale et, surtout, relativement bon marché. À terme, les branchements NTSC classiques vont disparaître. Il est même question d'une harmonisation de la TVHD entre le Japon et les USA . Panasonic veut donc intégrer la D3, ou un dérivé, dans une future console. D'un point de vue visuel, on n'aura jamais vu une telle qualité. Adieu Péritel, S-VHS et NTSC ?
La démarche générale est donc très proche de celle de la M2. À la grande différence que la partie jeu est assurée par Nintendo, dont le savoir-faire n'est plus à démontrer en la matière. La guerre pour le contrôle du multimédia est déclarée...

Kagotani san

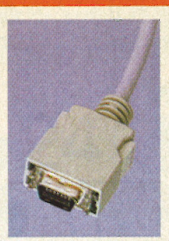
Clone officiel

Dès les premiers âges de la Famicom (Nes) et du DD (DiskDrive), Sharp avait sorti son clone officiel en 1986, la TwinFamicom. Le japonais avait même sorti une sorte de double joystick.



D1, D2, D3-zéro !

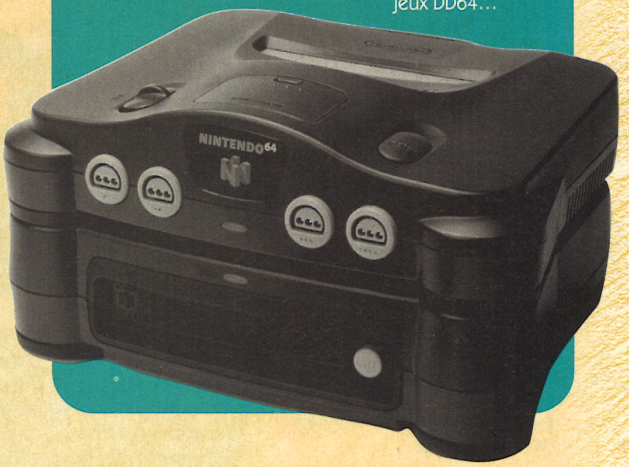
La nouvelle technologie de télévision haute-définition (TVHD) deviendra réalitédébut 2000. On trouve déjà plusieurs modèles de téléviseurs compatibles (Victor-JVC et Toshiba). Dans un premier temps, seule la diffusion des programmes de la NHK sera concernée. Actuellement, les connexions D1 (DVD, LD, etc.) annonciatrices de la D3 permettent un affichage de 525 lignes entrelacées. En D3, on accède à trois modes d'affichage, suivant les capacités du téléviseur : 480 entrelacées (sur 525 lignes), 480 en progressive (sur 525 lignes), 1180 entrelacées (sur 1125 lignes).



connexions D3

Et le DD64 ?

Nouvelles du front : Nintendo a signé un accord avec le géant local Recruit (un touche-à-tout au Japon) pour établir un espace réseau basé sur l'utilisation du DD64. Jeu, communication, Internet, e-commerce et téléchargement de jeux moyennant une petite contribution sont au programme. On parle même de vente de musique on-line. En revanche, pas de nouvelles concernant les jeux DD64...

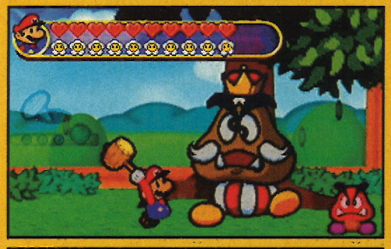


NINTENDO SPACE WORLD '99 : AVANT-GOUT

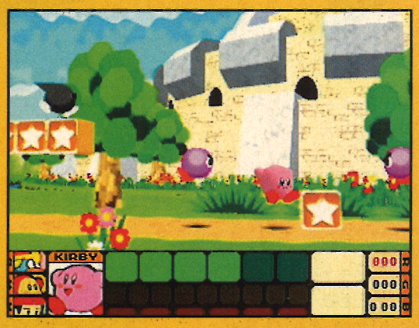
En attendant le Nintendo Space World '99, qui se déroulera du 27 au 29 août prochain, et la Dolphin, découvrez trois titres majeurs pour la Nintendo 64, prévus pour la fin de l'année.

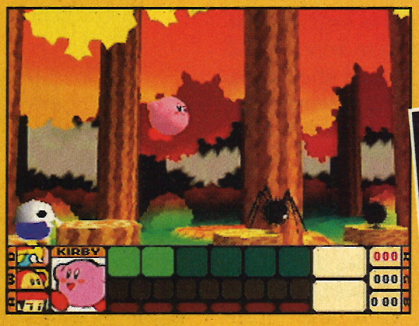
Super Mario RPG 2 (Nintendo/N64)

Alors que le premier volet sur Super Nes avait été réalisé par Square, cette suite est le fruit de Nintendo lui-même. On découvre un design inédit du plombier moustachu. Le jeu est en 3D, malgré les apparences, et les personnage sont animés à la Parappa (en 2D, donc). Derrière l'appellation RPG, on trouve un jeu d'action et touis les ingrédients qui ont fait la renommée de la série des Mario Bros.



Kirby 64 (Nintendo/N64)

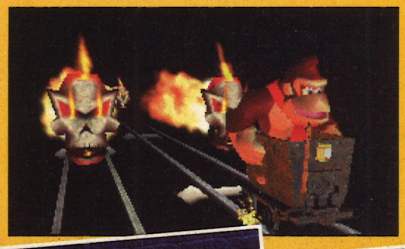


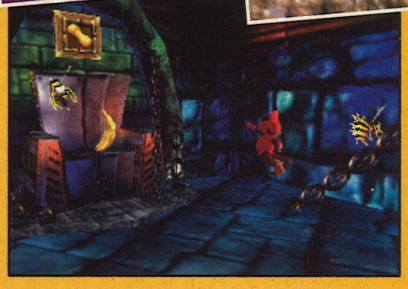


Après avoir présenté ce titre en 1994 sous la forme d'un "Marble Madness", puis sous celle d'une simulation de snownoard, un coup sur la N64 et le coup suivant sur DD64, Nintendo a pris enfin une décision. Retour au classique avec un Kirby dans la lignée de ses grands frères, mais à la sauce 3D. Cette version ressemble beaucoup à Mario RPG 2 dans son principe. La rumeur veut qu'une version Dolphin serait en développement pour le lancement de la machine en 2000.

Donkey Kong 64 (Nintendo Rare/N64)

Vedette de l'E3, Donkey Kong ressemble à Banjo & Kazooie. Vous débutez avec Donkey et Diddy, puis vous découvrirez au fil des niveaux d'autres personnages, pour arriver à un total de cinq. Le jeu présente de multiples phases d'action à la sauce 3D: course de wagons, plates-formes, etc. .



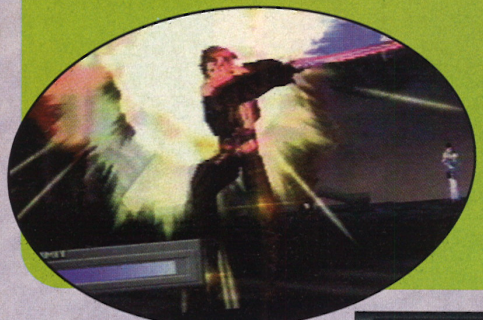


SEGA FORUM

- Sega a enfin dévoilé son nouveau monstre haut de gamme dont le nom est encore indécis : Model 3.5 ou Model 4. Le premier jeu serait une évolution de Virtua Fighter 3 TB.
- En raison des restructurations actuelles, Sega regroupe ses sections suivant leur spécialité : marketing, recherche, hardware, software, etc. Par exemple, l'AM2 devient Soft2 et sa tâche sera de programmer des jeux pour l'arcade et la Dreamcast.
- Bonne nouvelle pour Sega, les compagnies de téléphone nippones vont s'aligner sur leurs homologues US au sujet de la tarification des communications Internet. Au programme, tarif fixe mensuel pour une utilisation illimitée toute la journée.

SONY FORUM

- La PS2 sera officiellement présentée lors du prochain Tokyo Game Show (du 17 au 19 septembre 99). Elle partagera à égalité avec la PS les 150 m² du village SCEI. On parle de plus en plus d'un maintien de la sortie au 24 décembre 99.



- Namco préparerait un jeu de course automobile 3D pour la PS2, basé sur la formule GT. Capcom travaille sur SF EX2 ; From Software sur Armored Core ; et Genki sur Tamamayu 2. Koei a deux jeux en préparation, les éternels Sangokushi et Nobunaga no Yabo. Enfin, Art Dink prépare la version 6 de son A-Train.
- Pour des raisons diverses, mais surtout financières, Square aurait fixé la sortie de son FFIX au 3 décembre prochain sur PS. Il reprendrait le moteur de FFVIII. Problème : Enix sortirait son Dragon Quest VII le même mois (et on s'attend à ce qu'il batte tous les records, avec au moins 5 millions d'exemplaires la première semaine).
Mais au fait, pourquoi sur PS ? A cause du parc de machines ! Un FF doit se vendre au moins à 4 millions d'exemplaires pour être rentable...

NINTENDO FORUM

- La nouvelle GBC (avec fonctions Internet) devrait être présentée au prochain Nintendo Space World d'août, avec le DD64. A noter la présence très attendue de Pocket Pikatchu 2.
- Ne pouvant plus rester confiné exclusivement sur PS, et dans le but de s'ouvrir de nouvelles perspectives, Square aurait annoncé son intention de développer à nouveau pour Nintendo.

DIVERS FORUM

● Initialement prévue en février 99, l'offensive du D-VHS est sur le point de débuter. Sous l'impulsion de Victor-JVC (Matsushita) et d'Hitachi, la guerre du digital se précise. Le D-VHS lit les cassettes VHS classiques en plus de celles au format D-VHS. La qualité est comparable au DVD, avec enregistrement et simplicité d'utilisation en plus. Le DVD a du souci à se faire...

● Dernière folie en date au Japon, l'arrivée du fax couleur qui révolutionne la vie des bureaux et des particuliers. Certaines sociétés de jeux vidéo nippones envisagent sérieusement de l'utiliser pour mettre au point des organes de communication et de promotion attractifs pour les consommateurs, avec des news, des solutions, etc.

● Taito s'apprête à sortir son Densha de Go! 64, qui gérera pour l'occasion l'extension de reconnaissance vocale. Afin de marquer le coup, l'éditeur a distribué de l'assaisonnement pour le riz sous le label Densha de Go.

● Le TGS d'automne 99 s'annonce riche en nouveautés, avec la présentation de la PS2 et les nouveaux jeux Dreamcast en préparation. Mais, signe des temps, il symbolise aussi la rigueur, avec un nombre d'exposants en très nette baisse : 67 contre 82 lors de l'édition précédente.

● Le premier juillet 99 marque les 20 ans du baladeur. Né en 1979, ce petit appareil magique a sauvé Sony, alors pris dans la tourmente du désastre Betamax. Le Walkman a carrément permis au japonais d'éviter la banqueroute ! 100 millions d'unités ont été vendues à travers le monde. Un succès qui préfigurait celui de la Playstation.

HIT-PARADE

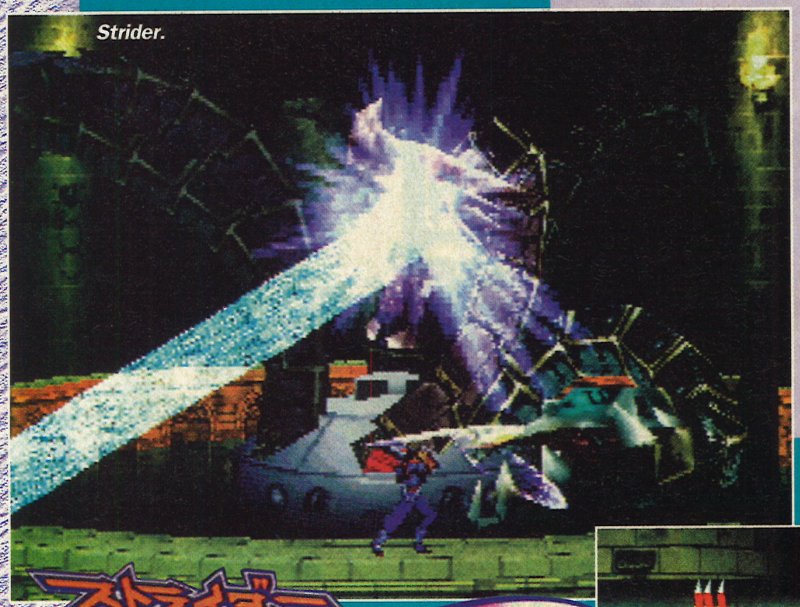
Les tops et les flops du moment au Japon, en nombre de copies vendues.

Rang	Titre	Editeur	Console	du 14 au 20/06/99	Total
Top 10					
1	Mario Golf 64	Nintendo	N64	61 197	187 305
2	DDR	Konami	PS	38 311	684 720
3	Orenoshikabanewokoeteyuke	SCEI	PS	34 919	34 919
4	Robot Taisen Complete Box	Banpresto	PS	33 310	197 306
5	Spriggan	From Software	PS	29 692	29 692
6	Racing Lagoon	Square	PS	24 563	104 580
7	Ace Combat 3	Namco	PS	20 635	344 761
8	Segareiji	Enix	PS	18 839	63 925
9	Simple 1500 series vol.10 : The billiard	Culture Publisher Table Games	PS	16 627	198 113
10	Mario Smash Brothers	Nintendo	N64	14 200	1 million+
Flop 5					
1	Mystic Dragoon	X-ing	PS	6 892	N.C.
2	Melty Lancer : the 3rd planet	Konami	PS	9 684	N.C.
3	Survival Kids	Konami	GB	10 321	N.C.
4	Turok 2	Acclaim	N64	13 683	N.C.
5	'99 Koushien	Mahou	PS	14 039	14 039

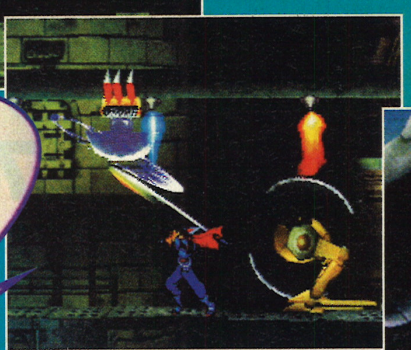
Hit MACHINES

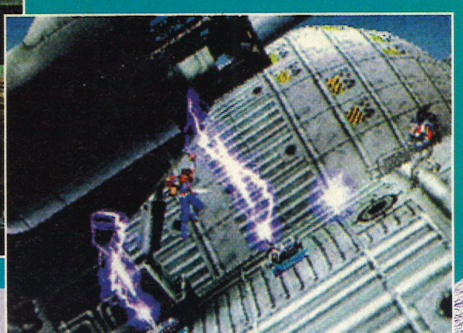
Vous trouverez ci-dessous le nombre de consoles vendues dans le monde, en millions d'unités, entre mars 98 et mars 99. Attention, ces chiffres correspondent aux machines vendues aux circuits de distribution, et non celles achetées par les consommateurs, et ne prennent pas en compte le marché de l'occasion.

	Console	98/99	Parc total
Nintendo	Super Famicom Color	0,59	48,98
	Game Boy	9,77	80, 02
	Nintendo 64	4,32	24,1
Sega	Saturn	0,06	5,8 (Japon)
	Dreamcast	N.C.	0,9
SCEI	Playstation	11,28	54,42
SNK	NeoGeo Pocket	0,1	N.C.
	NeoGeo Pocket Color	0,2	N.C.
Bandai	Wonderswan	0,4	1



Strider.





● Capcom a levé le voile sur son Strider 2 en arcade. Le jeu est en 3D avec des scrollings horizontaux et verticaux et reprend la panoplie d'actions de ses grands frères. Malheureusement, le design si caractéristique a cédé la place à un nouveau, assez impersonnel. Une conversion sur PS est déjà prévue

PC et consoles

: l'union sacrée

Depuis quelques années maintenant, les adaptations de jeux PC sur console se font toujours plus nombreuses. L'annonce du développement de nouvelles machines comme la Nintendo Dolphin et la Playstation 2, et l'arrivée prochaine en Europe de la Dreamcast n'ont fait qu'accélérer les choses. Outre leurs performances techniques toujours plus impressionnantes, chacune de ces consoles sera, à court ou moyen terme, équipée d'un modem pour offrir aux joueurs un immense terrain de jeu en ligne. Car, désormais, ce qui rapprochera les consoles des PC, ce n'est plus seulement la 3D, mais bien la possibilité de jouer en réseau. A contrario, le passage des jeux console sur PC, comme Resident Evil ou Final Fantasy VII, se fait encore de manière discrète, même si des accords entre développeurs du monde PC et consoles voient régulièrement le jour.
En définitive, les émulateurs, qui sont de plus en plus nombreux et de plus en plus puissants, pourraient constituer la meilleure solution pour profiter des avantages des deux plates-formes. Mais est-ce vraiment légal ?

NiiiCO

Quand les font des

Si les émulateurs en étaient à leurs balbutiements il y a encore quelques années, ils sont aujourd'hui performants, et font l'objet d'un commerce très lucratif. Les récents Virtual Game Station (sur Macintosh) et Bleem! (sur PC) ont en effet rencontré un succès retentissant et rapporté des montagnes de billets verts à leur éditeur respectif. Mais tout cela est-il bien légal ?

Les possesseurs de PC ont bien de la chance : une connexion à Internet, un ordinateur puissant, et le monde des jeux vidéo console s'ouvre à eux... à moindre prix. En effet, certains sites, très faciles à dénicher, proposent à tout un chacun de télécharger librement des programmes, que l'on appelle des émulateurs, sur votre PC ou votre Mac. Ces émulateurs sont des programmes qui permettent de transformer son ordinateur en console de jeu. Une fois l'émulateur installé sur le disque dur, il suffit de trouver des fichiers, que l'on appelle Roms, correspondant au jeux auxquels vous voulez jouer, et de les lancer avec l'émulateur adéquat. Là, la tâche est bien plus délicate et les sites sont plus difficiles à trouver. NES, Megadrive, Super Nintendo, Game Boy (Color ou pas), NEC, Neo Geo, Amstrad, ZX Spectrum, Commodore 64, Atari 2600... et, depuis peu, Nintendo 64, Playstation et même Dreamcast (!) sont à portée de Mac et PC.

En haut, Bloody Roar sur Playstation. En bas, sous Bleem! Goûtez la différence...

Au bonheur des grosse config

Il y a plusieurs années, compte tenu de la puissance des ordinateurs, la qualité des émulateurs n'était pas excellente : la lenteur d'animation et les plantages à répétition étaient monnaie courante. Mais aujourd'hui, tout a changé : l'arrivée sur le marché de machines puissantes (Pentium III et autres Macintosh G3) a permis de créer des émulateurs dont les performances n'ont rien à envier à celles des consoles qu'ils imitent. Il arrive même que l'émulateur surpasse le maître, mais c'est rare ! C'est le cas de Bleem!, un émulateur Playstation dont nous vous avons souvent parlé dans Consoles+. Bleem! utilise en effet les ressources des cartes accélératrices 3D de votre PC pour simuler à la perfection une console Playstation. Voire mieux, puisque Bleem! propose des modes de jeux en haute-résolution sous Direct3D. Résultat : les jeux ne sont plus pixélisés... et ils sont plus rapides !

La Nintendo n'échappe pas non plus aux émulateurs. Si les premiers essais étaient loin d'être concluants, l'arrivée d'UltraHLE a chamboulé la donne : les jeux fonctionnent parfaitement et ils sont plus beaux que sur la N64, puisque l'on peut monter à des résolutions graphiques jusqu'à trois fois supérieures. Mais bien évidemment, il faut un PC costaud (au minimum un PII 233 équipé d'une carte accélératrice 3D) pour en profiter.

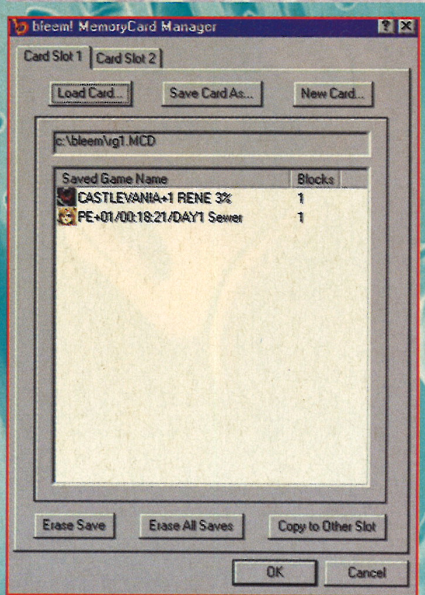
Côté jouabilité, rien à redire, puisque les émulateurs sont compatibles avec toutes les manettes PC du marché – dont certaines reprennent d'ailleurs la forme et les fonctions des paddles console.

La saine émulation de la puissance

La puissance accrue des nouvelles consoles de jeu devrait, à l'avenir et en toute logique, poser des problèmes aux programmeurs d'émulateurs. Mais il y a fort à parier que ces problèmes seront résolus : les technologies des nouvelles consoles se rapprochant énormément de celles des PC, créer un émulateur pour une nouvelle console ne devrait pas être "trop difficile". Prenons l'exemple de la Dreamcast : carte vidéo PowerVR2, système d'exploitation Windows CE, lecteur CD-Rom 12 vitesses... Rien d'inconnu pour les utilisateurs de PC. Un émulateur Dreamcast vient d'ailleurs juste de sortir. Pour l'instant, il reste un tantinet virtuel, puisqu'il ne fait fonctionner aucun jeu, mais cela ne saurait durer.

Une affaire en or

Si, autrefois, créer des émulateurs était le plaisir de quelques programmeurs passionnés, c'est désormais devenu le



consoles émules

domaine réservé de grosses compagnies. Ainsi, Connectix a débauché John Stills (un programmeur amateur à qui l'on doit MacMame, le plus puissant émulateur de jeux d'arcade sur Macintosh et PC) pour développer son Virtual Game Station. Dans les semaines qui ont suivi sa sortie aux Etats-Unis, 60 000 copies ont été vendues, rapportant quelque 3 millions de francs à Connectix.

Bleem!, lui aussi, s'est avéré une affaire rentable pour son éditeur. Il faut dire que non seulement ces émulateurs fonctionnent bien, mais ils ne coûtent pas cher : comptez 50 dollars (250 F environ) pour le VGS et 25 pour Bleem! UltraHLE est quant à lui gratuit...

Les géants se fâchent

Mais voilà, les grosses compagnies que sont Sony, Nintendo et Sega n'apprécient pas du tout cette pratique et attaquent à tout va les éditeurs de tels programmes. Sony, qui, rappelons-le, s'avouait heureux d'apprendre la sortie d'un émulateur pour Playstation sur Macintosh en février dernier, a vite retourné sa veste et poursuit Connectix en justice. Le procès est en cours, mais Sony a d'ores et déjà obtenu l'interdiction des ventes de VGS aux Etats-Unis...

Nintendo a lui aussi vivement réagi à la sortie de l'UltraHLE et a attaqué les deux programmeurs en justice. Le couroux du constructeur est fondé : un émulateur Nintendo 64, pour fonctionner, utilise une image de la mémoire d'une cartouche (la fameuse Rom). Or, l'utilisation de cette image-mémoire, qui est protégée par la loi du copyright, n'est autorisée que si l'on possède l'original du jeu. Dans le cas contraire, la loi oblige à détruire la Rom dans les 24 heures... chose que la plupart des internautes oublient de faire.

Sony, une firme de mauvaise foi ?

La position de Sony est moins assurée. En effet, Bleem! et VGS ne fonctionnent pas avec des Roms mais... avec les CD Playstation. Profiter de ces émulateurs

ne dispense pas de se procurer le jeu Playstation. Or, on le sait maintenant, Sony gagne essentiellement de l'argent avec la vente de jeux, et non pas avec celle des consoles Playstation. La sortie de tels produits apporte donc à Sony une nouvelle clientèle, plus âgée : celle des possesseurs de PC. Pourquoi une si virulente réaction ? De récents communiqués de presse de Sony expliquent que ces émulateurs utilisent le BIOS de la Playstation (comprenez : le système d'exploitation de la console), propriété exclusive de Sony. L'utiliser sans son autorisation est interdit. D'où les procès à répétition.

Autre raison invoquée : selon la firme japonaise, ces émulateurs ne disposent pas, comme la Playstation à proprement parler, de protection territoriale et seraient une porte ouverte au piratage. Argument, soit-dit en passant, discutable puisque la Playstation est loin d'être à l'abri du piratage et des CD importés : une simple puce électronique soudée à la carte mère de la console ou l'utilisation d'un boîtier Action Replay Pro permet de faire fonctionner tous les jeux, qu'ils soient japonais, américains, européens ou... pirates.

Mais il est à noter que la médiatisation de ces procès – dans les magazines spécialisés (vous venez de le lire), dans certains quotidiens (tels que Libération) et sur Internet – profite en définitive aux éditeurs des émulateurs, puisqu'elle fait parler d'eux, et vaut mieux qu'une onéreuse campagne de publicité. C'est aussi ça, le deuxième effet Kiss Kool.

Niiico

PORTRAIT D'UN MEKANICIEN

Meka est un émulateur Master System pour Windows d'une qualité remarquable, aussi bien au niveau de l'interface que de l'émulation. Omar Cornut, le génial programmeur qui en est l'auteur, a accepté de répondre à nos questions.

Nom : Cornut
Prénom : Omar
Age : 18 ans
Profession : étudiant
Hobby : développeur d'émulateur

Consoles+ : Salut Omar ! Tout d'abord chapeau pour ton émulateur, il est vraiment au top. Comment, à 18 ans, es-tu devenu programmeur d'un émulateur ?

Omar Cornut : J'ai débuté assez tôt dans le jeu vidéo, il y a en fait dix ans. Adepte de bidouilles en tout genre, j'ai migré vers le PC il y a quatre ans et découvert par hasard la programmation (Basic, Pascal et C). Puis, de fil en aiguille, mon niveau est devenu acceptable et j'ai pu commencer ce projet d'émulateur qui me trottait dans la tête depuis un certain temps. Le choix de la Master System s'est fait sans problème : c'était ma première console, et c'est celle qui m'a laissé le plus de souvenirs. Le travail sur Meka a duré environ neuf mois, et je dois dire que j'ai beaucoup appris en bossant dessus !

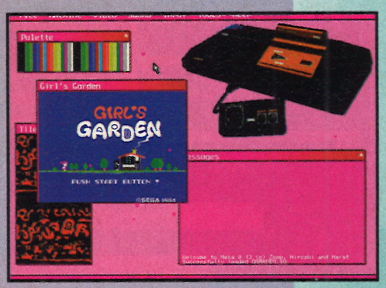
C+ : Quel est le genre de difficulté que l'on rencontre lorsque l'on programme un émulateur ?

O.C. : La première difficulté est de trouver suffisamment d'informations techniques sur le système à émuler. Suivant la popularité de celui-ci, les informations peuvent être même totalement inexistantes ! Dans ce cas, le simple fait de démonter la console peut déjà apporter de précieux éléments. Il s'agit ensuite de reconstituer une sorte d'énorme puzzle, pour s'approcher chaque fois un peu plus de la maîtrise du fonctionnement des éléments de la machine et leur coopération. Je dirais que faire un émulateur qui marche bien n'est qu'une partie infime du travail, mais en faire un parfait est une autre paire de manche : en corrigeant un défaut, on en fait souvent apparaître un autre !

C+ : Pour jouer avec un émulateur, il faut en général posséder des Roms piratées... Quelle est ton opinion sur le piratage, et sur les récentes actions de Sony et Nintendo à l'encontre des émulateurs ?

O.C. : Tout d'abord, je tiens à dire que l'émulation n'est pas forcément assimilable à du piratage. Dans le cas de la Playstation, justement, l'émulateur ne favorise aucunement ce type de pratique, car il faut toujours avoir un CD du jeu sous la main. Et qu'un pirate utilise un CD copié sur une console ou sur un émulateur, cela ne change pas grand-chose ! La réaction de Sony est d'ailleurs surprenante, car cela leur apporte une clientèle non négligeable d'utilisateurs PC et Macintosh.

En ce qui concerne Nintendo, leur politique est assez compréhensible, car il est vrai que l'émulation N64 passe obligatoirement par une copie de la cartouche. Sega par contre, qui s'intéresse au marché PC depuis un certain temps, a racheté les droits d'un émulateur Megadrive pour commercialiser des anciens jeux. Il n'y a donc pas que des points négatifs !



Half-Life

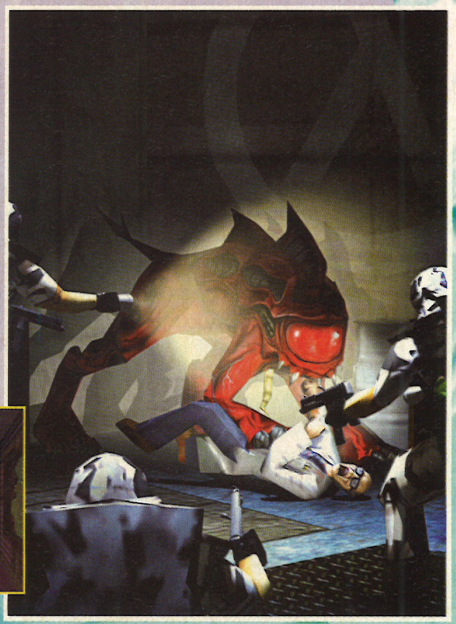
HAVAS INTERACTIVE

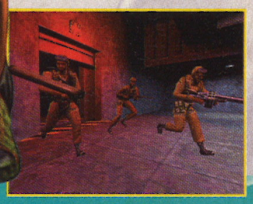
DOOM-LIKE

AN 2000

Il ne s'agit pour l'instant que d'une rumeur, mais il y a une forte chance de voir arriver sur Dreamcast le Doom-like le plus abouti du moment sur PC. A la différence de la plupart des titres du genre – n'en déplaise à AHL –, le but du jeu n'est pas d'avancer en tirant comme un malade sur tout ce qui bouge, mais bel et bien de jouer la carte de la subtilité.

Vous êtes Gordon Freeman, un scientifique de l'Area 51, la célèbre base américaine censée abriter des Ovnis et des extraterrestres rescapés du crash de Roswell (Arizona, 1947). A la suite d'une expérience malheureuse, une explosion détruit complètement votre laboratoire et libère des extraterrestres dans toute la base. Des commandos envahissent alors les lieux, avec pour mission d'éliminer toute trace de vie dans la base. Votre but : vous échapper de l'enceinte militaire et sauver votre peau. Pas facile, quand on connaît le niveau de l'intelligence artificielle des adversaires et leur tactique d'approche. Une seule solution : avancer à pas de loup en vous servant le plus souvent possible d'armes silencieuses... Depuis, un add-on multijoueur, Team Fortress, est disponible en téléchargement. Il se pourrait bien que cette version Dreamcast de Half-Life dispose également d'une telle extension... Qui vivra, verra !





Quake III Arena

ACTIVISION

DOOM-LIKE

AN 2000

L'arrivée du tout nouveau Quake ne devrait pas échapper à la Dreamcast. Son nouveau moteur graphique permet d'afficher une multitude de polygones à l'écran, sans que l'animation en pâtisse. Le principe du jeu n'a pas changé (c'est toujours aussi bourrin). Les armes à votre disposition ont peu évolué et s'avèrent destructrices pour les organismes étrangers. Comme avec la plupart des titres de ce genre, c'est en réseau que le jeu se montre le plus agréable à pratiquer. Nul doute que les parties multijoueur mettront vos nerfs à rude épreuve.

Quake II

ACTIVISION

DOOM-LIKE

SEPTEMBRE 99

Présenté au salon de l'E3, qui se tenait en mai dernier à Los Angeles, Quake II arrive enfin sur Playstation. Attendu pour la rentrée prochaine en France, le jeu s'avère très réussi, surtout au niveau des animations. Les graphismes sont de bon augure, bien qu'ils manquent parfois de finesse. A la différence de la version Nintendo 64, le mode 4 joueurs a été écarté au profit d'un mode 2 joueurs rapide et pêchu. Quant au scénario, il reprend la trame de la version N64 : il faudra donc libérer les différentes colonies de la coalition, menacées par les troupes de Strogg. Le jeu mêle réflexion (un peu) et action (beaucoup).

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE

Diablo 2

PlayStation

BLIZZARD

JEU DE ROLES

HIVER 99

La suite de l'un des jeux marquants de l'année 1998 sur PC ne devrait pas échapper à la Playstation. Diablo 2, le retour ! Si, à l'heure actuelle, rien n'est encore officiel, il y a fort à parier que la chasse au diable sera ouverte sur Playstation dans les mois à venir... Ce nouvel épisode propose désormais des scènes en extérieur, le joueur n'étant plus cantonné dans d'interminables donjons. Voilà qui donne un peu d'air frais. Les sorts, omniprésents, semblent toujours aussi destructeurs et efficaces contre les ennemis trop collants. Enfin, comme d'habitude, coffres et objets précieux sont dispersés un peu partout dans les niveaux. A vous de mettre la patte dessus !

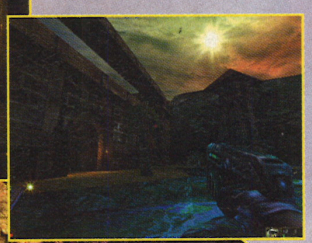
Unreal

GT INTERACTIVE

DOOM-LIKE

DÉBUT 2000

Unreal fut très longtemps présenté comme le Doom-like le plus beau de sa génération sur PC. Reprenant les recettes qui ont fait le succès du genre, Unreal propose un univers futuriste riche en détails et en effets spéciaux. En effet, à la finesse des graphismes en haute-résolution, s'ajoute la magie des sources lumineuses : chaque explosion s'accompagne de reflets en temps réel sur les murs et les vêtements des personnages présents.



On en prend plein les yeux. Depuis sa sortie sur PC, une nouvelle version d'Unreal a vu le jour, Unreal Tournament, et une autre est d'ores et déjà annoncée : Unreal 2. Reste maintenant à savoir laquelle des trois sera adaptée sur Dreamcast.

Baldur's Gate

INTERPLAY

JEU DE RÔLES

DÉBUT 2000

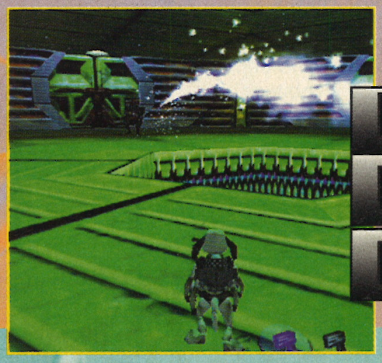
Si les jeux de rôles sur console sont en grande partie réalisés par les éditeurs japonais, ce sont incontestablement les Américains qui maîtrisent le genre sur PC. Baldur's Gate s'inscrit dans la plus pure tradition des jeux Donjons & Dragons : un monde gigantesque à explorer de fond en comble, plus de 60 ennemis différents (kobolds, ogres et autres dragons sont de la partie), et possibilité de constituer une équipe de six personnages. Là aussi, l'intelligence artificielle joue un grand rôle, notamment lors des combats ou lorsque vous laissez les personnages de votre équipe vaquer à leurs occupations. Prenez garde à ne pas mélanger certaines classes de héros, car ils ne font pas toujours bon ménage et risquent de s'entretuer à tout instant du jeu. Graphiquement, Baldur's Gate domine le genre. Son mode haute-résolution lui confère des graphismes d'une grande finesse. L'ambiance sonore est quant à elle d'un réalisme saisissant. Durant la partie, une bonne centaine de quêtes vous seront proposées et viendront enrichir l'aventure. Ne soyez pas inconséquent : chaque décision se répercute sur le scénario. Toujours en mouvement est le futur ! Enfin, le jeu sera bien évidemment jouable en réseau et permettra aux joueurs de toute la planète de s'unir pour le terminer.

LES NEWS SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

MDK 2

Planquez-vous, Kurt est de retour ! Interplay signe la suite de l'un des shoot'em up les plus remarqués de l'année 1997 : MDK 2 – comprenez "Murder Death'n Kill 2". Le principe du jeu n'a guère changé : vous dirigez votre personnage à travers 8 mondes infestés d'ennemis en tout genre.
A la différence du premier épisode, trois protagonistes sont désormais disponibles : Kurt, héros du premier MDK, Max, le chien robot à six pattes, et le Docteur Hawkins. Bien évidemment, chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques et leur maniement est bien particulier.
L'armement évolue au cours du jeu et devient parfois complètement surréaliste, comme la mini-bombe nucléaire ou le trou noir portable (qui n'a rien à voir avec le Panda).
Comme dans le premier épisode, vous disposez d'un zoom d'une extrême précision qui permet d'aligner un ennemi entre les deux yeux à une centaine de mètres. Hyper efficace !
Mais ce n'est pas tout, car Kurt dispose désormais de vêtements spéciaux qui lui permettent de devenir invisible aux yeux de ses ennemis ou encore de prendre leur apparence, tel un caméléon. Les programmeurs assurent que la version Dreamcast de MDK 2 est l'équivalent de celle d'un Pentium III 500 MHz équipé d'une carte graphique TNT 2 ! Difficile de résister à de tels arguments...



PlayStation

INTERPLAY

ACTION

FIN 99

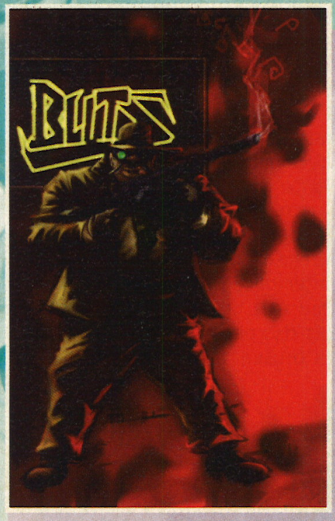
Alien Vs Predator

Certains se souviennent peut-être du jeu du même nom sur la console Jaguar d'Atari... La Fox a décidé de ressortir ce jeu, mais avec les technologies actuelles. Autant dire que le produit a de la gueule ! Alien Vs Predator propose trois scénarios différents, en fonction du personnage que vous incarnez en début de partie : un Alien, un Marine ou un Predator. Bien sûr, leurs caractéristiques ne sont pas les mêmes : le Marine ne dispose que de peu de protection, mais est très bien armé. L'Alien est redoutable, et ses attaques foudroyantes ne laissent aucune chance à ses proies. Quant au Predator, il dispose d'un système de camouflage thermique qui le rend parfaitement invisible. Bref, chacun a ses qualités et ses petits défauts, comme nous tous. Alien Vs Predator propose une quarantaine d'environnements différents et variés : vaisseaux spatiaux, temples Alien ou cavernes seront de la partie. L'interaction avec les décors est omniprésente et l'on peut s'amuser si l'on veut à shooter les lumières pour plonger la pièce dans l'obscurité complète. Ambiance garantie.

FOX INTERACTIVE

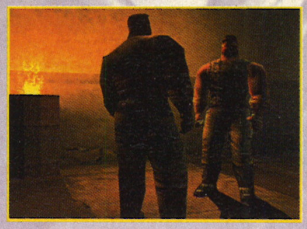
DOOM-LIKE

AN 2000



Kingpin

Les créateurs de Redneck Rampage, un Doom-like hilarant sorti uniquement sur PC et utilisant le moteur graphique de Duke Nukem, transposent avec Kingpin le Doom-like dans l'ambiance des polars des années 30. Le jeu vous glisse dans la peau d'un simple citoyen largué au milieu de la racaille. Les rues et différents niveaux sont infestés de gangsters en tout genre, et il faudra jouer des coudes pour se frayer un passage dans cette faune peu recommandable, à grands coups d'armes en tout genre : matraque, barre à mine, pistolet ou, pour les plus chauds d'entre vous, lance-flammes. J'entends déjà les hurlements des Familles de France, beuglant au viol et au meurtre. Qu'elles se rassurent, le boîtier de jeu comportera deux CD : un allégé, sans sauce tomate, un autre 100 % gore, avec des morceaux de viande hachée. Tout le monde il est content, tout le monde il est gentil, et Familles de France, il ferme sa gueule. Pour la petite histoire, sachez que Kingpin utilise le moteur graphique de Quake II amélioré, ce qui lui confère des animations fluides et des textures fines et variées.



INTERPLAY

DOOM-LIKE

AN 2000

INDEX+

AVENTURE

OCTOBRE 99

Dracula & Louvre

Index+ n'est pas une nouvelle rubrique de Consoles+, encore moins une filiale de Canal+. Index+ est un éditeur français spécialisé dans les jeux d'aventure au contenu historique. Ses prochaines productions sont attendues sur Playstation et Dreamcast.
Le premier jeu à voir le jour sera Dracula, qui se veut la suite du roman de Bram Stoker. L'histoire se déroule au XIXe siècle, sept ans après la fin du roman, dans la ville de Londres. Difficile d'avoir les moindres informations à son sujet. Sachez tout de même que ce jeu, qui semble destiné au grand public, ne devrait pas satisfaire les mordus d'action.

Louvre, le deuxième produit d'Index+, est également un jeu d'aventure, mais qui se déroule à l'époque de Charles V, juste avant le VI et peu après le IV, donc. Vous incarnez le rôle d'un agent des Services Secrets qui remonte le cours du temps et devra déjouer un complot vieux de six siècles.

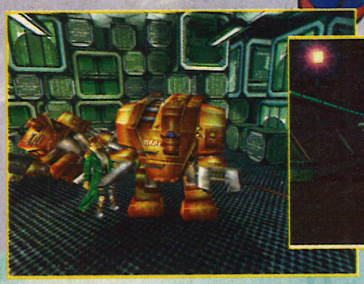
EIDOS

AVENTURE/ACTION

AN 2000

Anachronox

Les titres d'Eidos se suivent et ne se ressemblent pas. Passée la mode des Tomb Raider, voici Anachronox, un jeu d'aventure/action tout en 3D dont le héros n'est pas une belle brune aux formes avantageuses.
Designé par Tom Hall, le graphiste de Wolfenstein 3D et de Doom, Anachronox utilise lui aussi le moteur graphique de Quake II. Il vous place dans la peau de deux personnages, Sly Boots et Stiletto Anyway, à la recherche d'une race alien depuis longtemps disparue. Cinq autres personnages vont se greffer à votre groupe au cours de l'aventure. La caméra à la troisième personne suit le personnage à travers la centaine de niveaux proposés. Les combats en temps réel seront nombreux, puisque pas moins de 150 monstres vous attendent dans le jeu. Les combats vous apporteront de nouvelles armes et des objets utiles pour la suite de l'aventure.



Hidden & Dangerous

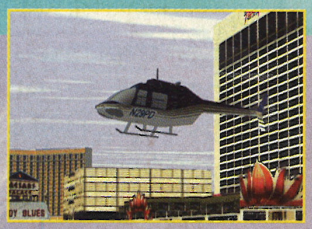
Hidden & Dangerous est à la fois un jeu d'action et une simulation de combat. Entièrement en 3D temps réel, il propose une demi-douzaine de campagnes variées, qui se déroulent au cours de la Seconde Guerre mondiale.
Vous piloterez la plupart des véhicules de l'époque et devez les objectifs de vingt-trois missions réparties en six campagnes. N'en déplaise une nouvelle fois à AHL (qui décidément, n'est pas gâté), il faudra réfléchir pour mener à bien les missions : ici, rien ne sert de foncer dans le tas tête baissée. N'oublions pas qu'il s'agit bel et bien et avant tout d'un jeu de stratégie en temps réel, non pas d'un Doom-like traditionnel.
A noter que deux vues sont proposées : outre la traditionnelle vue subjective, une vue à la troisième personne, comme dans Tomb Raider, est incluse. Vous dirigerez alternativement plusieurs personnages, mais aussi, on vous l'a dit, divers véhicules tels que des camions ou même des chars d'assaut. Le jeu en réseau permet de mener les missions en collaboration, en tissant des alliances et en coordonnant ses actions. C'est là incontestablement l'un des points fort du jeu.

TAKE 2

SIMUL'ACTION

FIN 99

Flight Simulator



Konami et Microsoft ont signé le mois dernier un accord de distribution : Konami se chargera de développer des jeux sur PC et Microsoft sur console. Premier né de cette alliance : Flight Simulator. Flight Simulator, c'est un peu comme Pac Man et Tetris : tout le monde en a déjà entendu parler au moins une fois dans sa vie. Le plus célèbre des simulateurs de vol arrive enfin sur console, et c'est sur Dreamcast qu'il prendra son envol – logique, puisque le système de la Dreamcast n'est autre que Windows CE. Difficile de dire si le jeu sera compatible avec le clavier de la console ou s'il sera jouable entièrement avec la manette de jeu. Quoi qu'il en soit, ne vous attendez pas à abattre des avions de chasse comme dans Ace Combat (Playstation) : il s'agit ici d'une simulation pure et dure, avec décollage, atterrissage, vol de nuit ou de jour... Pas de quoi s'accrocher aux rideaux. Mais enfin, les plus audacieux essayeront à coup sûr de passer sous la Tour Eiffel ou l'Arc de Triomphe. Même dans les jeux sérieux, on trouve toujours à s'amuser !

MICROSOFT

SIMULATEUR DE VOL

FIN 99

Midtown Madness

Le deuxième jeu de Microsoft à voir le jour sur Dreamcast n'est autre que le très attendu Midtown Madness, une simulation aussi explosive que Driver sur Playstation.

Midtown Madness se déroule dans un Chicago virtuel : plus de 100 kilomètres de routes et de trottoirs ont été modélisés pour que le réalisme de cette simulation soit parfaite. Les conditions météorologiques évoluent au cours du jeu et ont leur importance (eh non, on ne conduit pas sous un soleil de plomb comme sous la pluie).

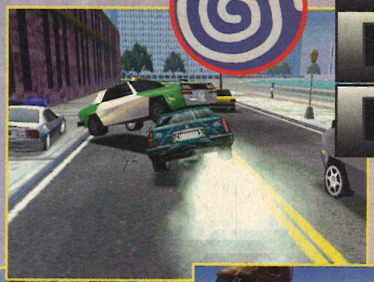
Cinq types de scénarios sont proposés, parmi lesquels le système d'exploration, les circuits imposés, les courses poursuites avec les flics ou encore le mode Blitz. Ce dernier est très certainement le plus spectaculaire, puisque tous les coups y sont permis et qu'il n'y a aucune restriction particulière : c'est le grand défoulement et l'on défonce tous les véhicules à portée de pare-chocs. Pour cela, un très large éventail de véhicules sont à disposition : Microsoft a récupéré les licences de neuf grandes marques, de la petite voiture de ville exotique aux Trucks monstrueux.

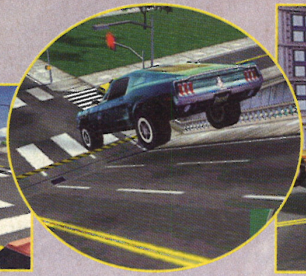
Le jeu en réseau via modem devrait accueillir jusqu'à huit joueurs en simultané. Un sacré carnage en perspective.

MICROSOFT

SIMUL'ACTION

FIN 99





Total Annihilation

Encore un jeu de stratégie en temps réel qui a de fortes chances de voir le jour sur Dreamcast. Exploitant à fond le mode de jeu en réseau, la console de Sega a de beaux jours, et de beaux jeux, devant elle.

Total Annihilation peut être associé à un Command & Conquer sauce 3D. En effet, ce jeu de stratégie en temps réel propose des décors, des bâtiments, des véhicules et d'autres éléments de jeu entièrement modélisés en 3D. Pas moins de 150 véhicules et structures seront de la partie, et les combats peuvent aussi bien avoir lieu sur terre que dans les airs.

Deux clans s'opposent : les Core et les Arm. Cinquante missions vous attendent (vingt-cinq par clan) dans des environnements variés : déserts, forêts, prairies, paysages glacés, mais aussi sur mer ou sur des sites volcaniques. A vous d'adapter votre stratégie pour tirer parti du terrain. Et grâce au modem, les parties en réseau devraient nous faire passer de sacrées nuits blanches.

GT INTERACTIVE

STRATÉGIE

AN 2000

Xceleration

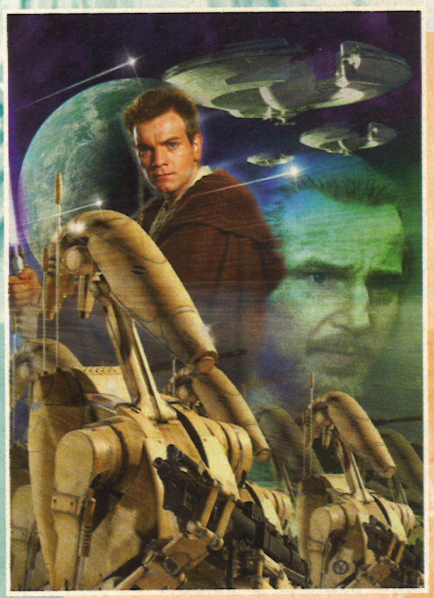
KALISTO

COURSE DE RALLYE

NOEL 99

Les Bordelais de Kalisto ont présenté lors du dernier E3 de Los Angeles une adaptation Dreamcast d'Xceleration, leur fameuse course de rallye. Dans la lignée d'Ultimate Race, le jeu propose des circuits et des modes de jeux fort intéressants. Le principe est simple : à bord de l'une des voitures proposées en début de partie, vous allez parcourir de nombreux circuits et tenter de remporter le maximum de courses. En fonction de votre classement en fin de saison, de nouvelles voitures, plus puissantes et donc plus performantes, vous sont offertes. Au final, ce sont huit bolides qui sont proposées. Cette version Dreamcast dispose de huit circuits en extérieur et huit "indoor". A cette occasion, les courses ont lieu dans de gigantesques stades couverts et les accrocs avec les véhicules concurrents sont très fréquents. Votre conduite doit bien évidemment être impeccable pour éviter les collisions et autres télescopages.

En ce qui concerne les circuits extérieurs, ils sont parfois surprenants car on trouve aussi bien des circuits à flan de volcan que dans des vieilles villes du Far West. Différents modes de jeux sont proposés, dont un mode 2 joueurs sur écran scindé. Premiers coups d'accélérateur dès le début de l'hiver prochain.



La Menace Fantôme

UBI SOFT

ACTION/AVENTURE

SEPTEMBRE 99

La Menace Fantôme est l'adaptation en jeu vidéo du premier épisode de la nouvelle trilogie de la Guerre des Etoiles, dont le film est attendu en France le 13 octobre prochain.

Pour avoir eu la chance d'avoir déjà vu le film aux Etats-Unis, nous sommes en mesure de vous assurer que le jeu en reprend fidèlement les principales séquences : la fuite à bord du vaisseau de la Fédération du Commerce, l'arrivée sur la planète Naboo, la rencontre avec la princesse Amidala, et encore le fameux affrontement avec le terrifiant Darth Maul, le Seigneur Sith. Tour à tour et en fonction de votre progression dans le jeu, vous incarnez différents personnages : le jeune Obi-Wan Kenobi, le maître Jedi Qui-Gon Jinn, la reine Amidala ou encore le capitaine Panaka. Chacun de ces personnages dispose de ses caractéristiques propres, ainsi que de ses armes de prédilection : sabre laser pour les Jedi, blaster pour les autres. Mais la Menace Fantôme n'est pas un simple jeu d'action. Il s'agit également d'un jeu d'aventure dans lequel le joueur doit effectuer diverses quêtes et prendre quelques initiatives pour progresser. Il pourra même marchander avec Watoo, le maître esclavagiste d'Anakin Skywalker, pour lui soutirer quelques pièces de vaisseau spatial.

Daikatana 64

KEMCO

DOOM-LIKE

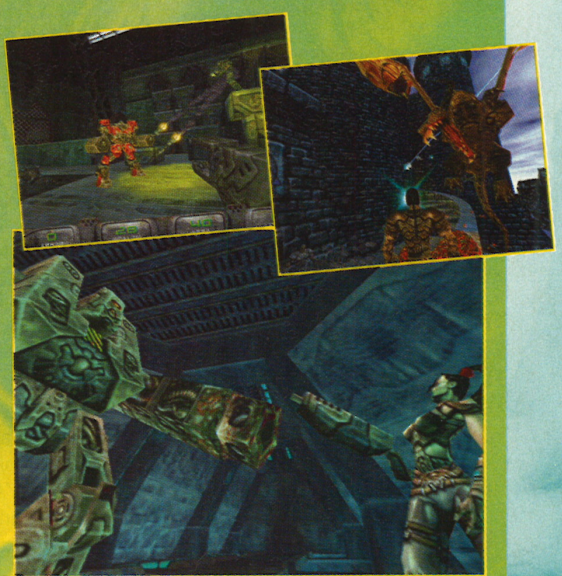
AN 2000

John Romero, le créateur de Doom, signe avec Daikatana un nouveau Doom-like ! On n'arrête décidément pas le progrès. Attendu depuis fort longtemps sur PC, et maintes fois repoussé, le jeu est aussi prévu sur Nintendo 64.

En développement depuis pratiquement deux ans et demi maintenant, le jeu va enfin voir le jour dans les semaines à venir, d'abord sur PC puis sur Nintendo 64.

Le principe du jeu, on n'invente rien, reste fidèle aux Doom-like – et c'est AHL qui va être content – : canarder à tout va ce qui bouge à l'écran et qui n'est pas toujours humain. Différentes armes sont à votre disposition, de la moins puissante, un pauvre blaster à deux sous, au gigantesque bazooka-qui-tue-d'la-mort, vous aurez du répondant face à vos agresseurs. Le jeu comporte quatre mondes qui sont autant d'époques à visiter, votre but utlime étant de sauver le futur. Chaque monde propose son lot d'armes et d'ennemis.

Le moteur 3D est une amélioration de celui de Quake II. Voilà qui promet pas mal d'action en perspective.



Action Replay
La cartouche à tricher

L'Action Replay est un accessoire très prisé sur Playstation et Nintendo 64. Ce petit appareil, qui permettait à l'origine d'entrer des codes de triche, est désormais doté de fonctions diverses, permettant même de jouer à des jeux copiés. Comment ça marche ? Comment trouver les codes ? Quelles sont les possibilités cachées de l'Action Replay ? Cheub vous dit tout.

Pour comprendre comment l'Action Replay opère, il faut d'abord savoir comment une console fonctionne...
Une console contient deux types de mémoire : la Rom (Read Only Memory) et la Ram (Random Access Memory). La première contient des informations qui ne pourront jamais être modifiées : ce sont les routines de programmation et les informations spécifiques à la console. La Ram est l'endroit où la console charge les données d'un jeu : code exécutable du programme, graphismes, sons, etc. Elle est en général assez limitée (environ 2 Mo), alors que les jeux peuvent occuper jusqu'à 650 Mo (pour les CD Playstation) ; il est donc souvent impossible pour la console de charger tout le jeu en mémoire. Elle va donc ne charger qu'une partie des données du jeu (comme un niveau) et les remplacera par les autres données quand nécessaire.

Comment ça marche ?

Mais comment la console s'y retrouve parmi toutes ces données ? La réponse est simple : elle leur assigne à chacune une adresse mémoire fixe — un peu comme une adresse postale Pour retrouver une donnée précise, elle n'a que "se rendre" à cette adresse.
Tout cela est un peu schématique, mais met bien en avant le rôle de l'Action Replay : rechercher dans la mémoire de la console une donnée particulière (nombre de vies restant au joueur, nombre de munitions, etc.) et, surtout, les modifier.

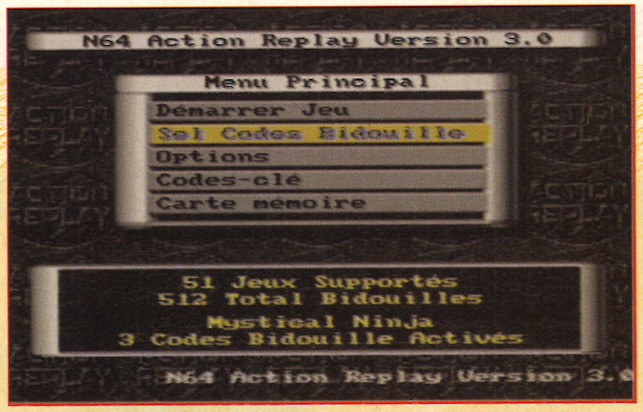
Et l'Action Replay, comment fait-elle ?

L'Action Replay fonctionne d'une manière très simple : on lui donne une adresse de la Ram et un chiffre, et elle écrit ce chiffre à cette adresse. Et c'est tout ? Pas tout à fait : pour que le code soit actif en permanence, l'Action Replay a recours à une petite astuce : elle réécrit ce code dans la Ram à chaque image envoyée par la console au téléviseur. Et la console envoyant 25 images par seconde, l'Action Replay écrit le code 25 fois par seconde dans la console, vous donnant l'impression que le code est activé tout le temps.
De nos jours, l'Action Replay intègre un système de codes un peu plus complexe, proche du langage de programmation qui permet, par exemple, d'activer un code en appuyant sur un bouton du pad (consultez la notice pour plus d'informations).

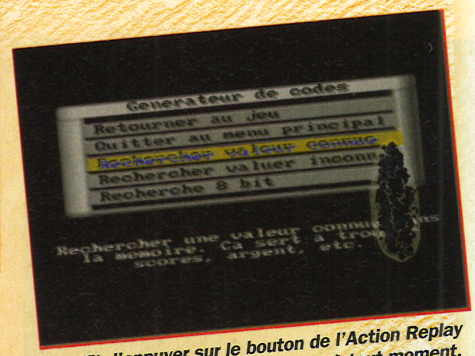
Où trouver des codes?

Première réponse : dans la rubrique Tips de l'excellent Switch, dans Consoles+.
Certains serveurs Minitel, dont celui de Consoles+, proposent également des codes. Hélas ! il n'y en a pas pour tous les jeux.
Si vous disposez d'un micro-ordinateur connecté à Internet, vous pouvez trouver des tonnes de sites regorgeant de codes. La Toile est une véritable caverne d'Ali Baba, et les sites qui s'y trouvent contiennent des codes pour pratiquement tous les jeux existants. Il vous suffit de lancer une recherche avec les mots "action replay" ou "game shark" pour obtenir des dizaines de sites de codes.

Branchée à la Playstation d'un côté, au PC de l'autre, l'Action Replay devient une arme fatale, redoutée par Sony.



La version N64 de l'Action Replay Pro propose un tas de fonctions, et marche même avec les jeux plombés, comme 1080° Snowboarding.



Il suffit d'appuyer sur le bouton de l'Action Replay Pro pour faire apparaître ce menu à tout moment.

Comment trouver ses propres codes ?

Pour trouver vos codes, il ya deux solutions. L'une est autonome, l'autre nécessite un PC.

Première méthode. Il y a quelques semaines, une Action Replay d'un nouveau genre, baptisée " Action Replay Professionnal " et disponible en version N64 et Playstation, voyait le jour. Elle permet de trouver vous-même vos codes grâce à un système de recherche intégré. Seule condition pour utiliser la recherche de code sur la N64 : posséder un Rampak.

L'autre solution ne s'applique qu'à la Playstation : il s'agit de relier la bête à un PC et d'utiliser ce dernier pour "piloter" l'Action Replay. L'Action Replay Professionnal et l'X-Plorer permettent une connexion directe au port parallèle du PC, tandis qu'avec une Action Replay classique, vous devrez obligatoirement acheter une carte PC Comms Link (cette dernière prend place dans un port ISA du PC et permet d'établir la liaison avec l'Action Replay). Cette deuxième option est à réserver aux bidouilleurs. Pour savoir comment rechercher des codes avec votre Action Replay, référez-vous à la notice livrée avec l'appareil. •••

AIDE POUR LA RECHERCHE DE CODES

Voici quelques techniques pour rechercher vous-même vos codes si vous possédez le matériel requis (Action Replay Professionnal, Action Replay et PC Comms Link ou X-Plorer). Avec un peu d'imagination et beaucoup de méthode, ces différentes techniques vous permettront de trouver n'importe quel code.
Faites très attention en testant vos codes, car si vous activez un mauvais code, le jeu peut planter... Avant de vous lancer dans l'aventure, n'oubliez pas de lire la notice de votre matériel pour connaître toutes ses possibilités.

• **Vies infinies :** c'est un code très simple à trouver. Regardez combien de vies vous avez, et lancez une recherche sur ce nombre. Ensuite, perdez (ou gagnez), et lancez une nouvelle recherche sur ce nouveau nombre. Recommencez jusqu'à ce que vous obteniez un minimum de possibilités de codes (en général, une ou deux), et testez-les pour trouver la bonne.

• **Energie infinie :** ici, il faut utiliser la recherche d'une valeur inconnue. Lancez une première recherche lorsque votre énergie est maximale. Ensuite, faites-vous frapper, et lancez une seconde recherche, en indiquant que le nombre à rechercher est inférieur au précédent. Recommencez plusieurs fois, et le code sera à vous.

• **Invulnérabilité :** ça se complique encore un peu. D'abord, cela ne marche que pour les jeux dans lesquels vous pouvez devenir invulnérable "normalement" (en récupérant une option, par exemple). La technique à utiliser, plutôt longue, est la suivante : lancez la recherche sur un chiffre inconnu, lorsque votre personnage est "normal", puis, lorsqu'il est devenu invulnérable, lancez une nouvelle recherche, en indiquant que le nombre que vous cherchez a changé. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous n'ayez plus qu'un petit nombre de possibilités,. Essayez-les pour trouver la bonne. Une astuce qui marche souvent consiste à lancer votre première recherche en indiquant que le chiffre à trouver est 0 (le code affecté à votre personnage lorsqu'il est "normal" est en général 0).

• **Changer de niveau :** c'est le genre de code aisé à trouver. Le principe de ce code reprend un peu le système de recherche du nombre de vies. En effet, lorsque vous êtes dans un jeu qui change de niveau, le numéro de ce niveau est obligatoirement stocké quelque part en mémoire. Commencez donc le jeu au premier niveau et lancez une recherche sur le chiffre 1. Ensuite, passez au second niveau (en chargeant une partie par exemple), et lancez une recherche sur le chiffre 2, et ainsi de suite.
Si vous ne trouvez rien, recherchez le chiffre du niveau moins 1 (0 pour le premier niveau, 1 pour le deuxième...).

• **Bloquer le temps :** c'est un véritable challenge. En effet, bien que sa valeur puisse être affichée en chiffres (par exemple, "2 h 53" sur une sauvegarde de Résident Evil), la valeur qui se trouve dans la mémoire de la console est différente. Pour réussir, vous devez comprendre comment fonctionne le jeu : pour ce genre de codes, un chronomètre interne à la console, précis au millième de seconde, est utilisé. Vous commencerez par rechercher une valeur inconnue, puis attendrez quelques secondes avant de lancer une recherche sur une valeur plus élevée. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous atteignez le minimum de possibilités et testez-les toutes. A réserver aux acharnés.

• **Avoir toutes les armes** (ou véhicules, ou sorts, etc.) : encore un code très difficile à trouver. Ici, il faut beaucoup plus d'imagination. Voici une technique qui marche dans la plupart des cas : lorsque vous n'avez accès à aucune arme, effectuez une recherche sur 0. Ensuite, trouvez la première arme et lancez une recherche sur 256 (100 en hexadécimal). Puis trouvez la seconde arme, et lancez une recherche sur 257 (101 en hexadécimal). Normalement, si la recherche a marché, vous devriez obtenir un tout petit nombre de solutions. Testez-les pour trouver le bon code.

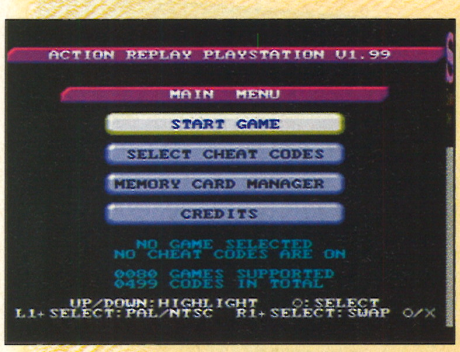
Et si ça ne marche pas ?

Si vous avez du mal à trouver un code, voici quelques astuces qui peuvent vous débloquer.

• **Vous cherchez une mauvaise valeur :** c'est souvent ce qui fausse une recherche. Si vous cherchez en vain un code dont vous connaissez la valeur, c'est que cette valeur est faussée. Dans ce cas, essayez de chercher la valeur moins 1. Par exemple, si vous cherchez 3, cherchez plutôt 2. En effet, certaines valeurs des codes sont décalées de 1.

• **Le chiffre que vous cherchez est "caché" :** si, lorsque vous cherchez une valeur connue (comme le nombre de vies), vous n'obtenez aucun résultat, il se peut que le chiffre soit caché dans un autre chiffre. Vous devez alors utiliser la méthode de recherche correspondant au système de recherche de l'énergie, c'est-à-dire chercher une valeur inconnue, puis une valeur inférieure ou supérieure lorsque votre nombre de vies varie.

• **Trop de résultats :** cela arrive pour des systèmes de recherche d'énergie, quand le code est "caché ". Pour baisser le nombre de résultats obtenus, voici une technique en général efficace : entre deux recherches, effectuez régulièrement des recherches en indiquant que le code n'a pas changé. Cela devrait diminuer le nombre de résultats obtenus.



L'ancien menu de l'Action Replay de Datel dispose de fonctions beaucoup moins élaborées.

Les autres fonctions de l'Action Replay

Devenant bien plus qu'un outil permettant d'entrer des codes, l'Action Replay s'est vue dotée de fonctionnalité diverses, vous permettant, par exemple, de lire les séquences vidéo des CD Playstation, d'accéder à la mémoire graphique de la console (plutôt rigolo), ou de compresser les sauvegardes de vos jeux sur vos cartes-mémoire. Certaines versions pirates de l'Action Replay permettent même de jouer avec des CD import ou pirates ! Cette dernière possibilité semble déplaire au plus haut point à Sony, qui s'est mis en tête d'empêcher purement et simplement toute utilisation de l'Action Replay. C'est pour cela que la dernière génération de Playstation ne possède plus de port Entrée/Sortie, empêchant ainsi tout branchement de l'accessoire sur la console. Une solution radicale !

Si vous avez connecté votre Action Replay à votre PC, vous pourrez également programmer votre Playstation, et développer ainsi vos jeux avant de les envoyer directement dans la mémoire de la console pour y jouer. Cela coûte moins cher que la Yaroze, et c'est tout aussi efficace. Mais pour que ça fonctionne, vous devez changer le bios de l'Action Replay (le bios est le programme qui rend opérationnelle l'Action Replay). Cette opération délicate est déconseillée aux novices, car ils risquent de perdre toutes les données contenues dans leur Action Replay.

Lara n'a plus qu'à bien se tenir

Ensuite, vous devez créer votre jeu, ce qui demande naturellement une excellente connaissance en programmation, et, surtout, un accès aux données techniques de la console. Seule restriction : les jeux ne peuvent faire plus de 2 Mo, ce qui correspond à la mémoire de la console. Mais c'est largement suffisant pour créer des jeux de bonne qualité, puisque, par exemple, Ridge Racer fait exactement 2 Mo...

L'important c'est de mettre son nom de scène sur sa démo. Le but est de montrer ce qu'on sait faire à ses confrères bidouilleurs. En règle générale, les filles restent assez insensibles à ce genre de prouesses...

Une copie made in Hongkong du PC Comms Link de Datel. Avec ça dans le ventre de votre PC, c'est la recherche des codes qui s'offre à vous.

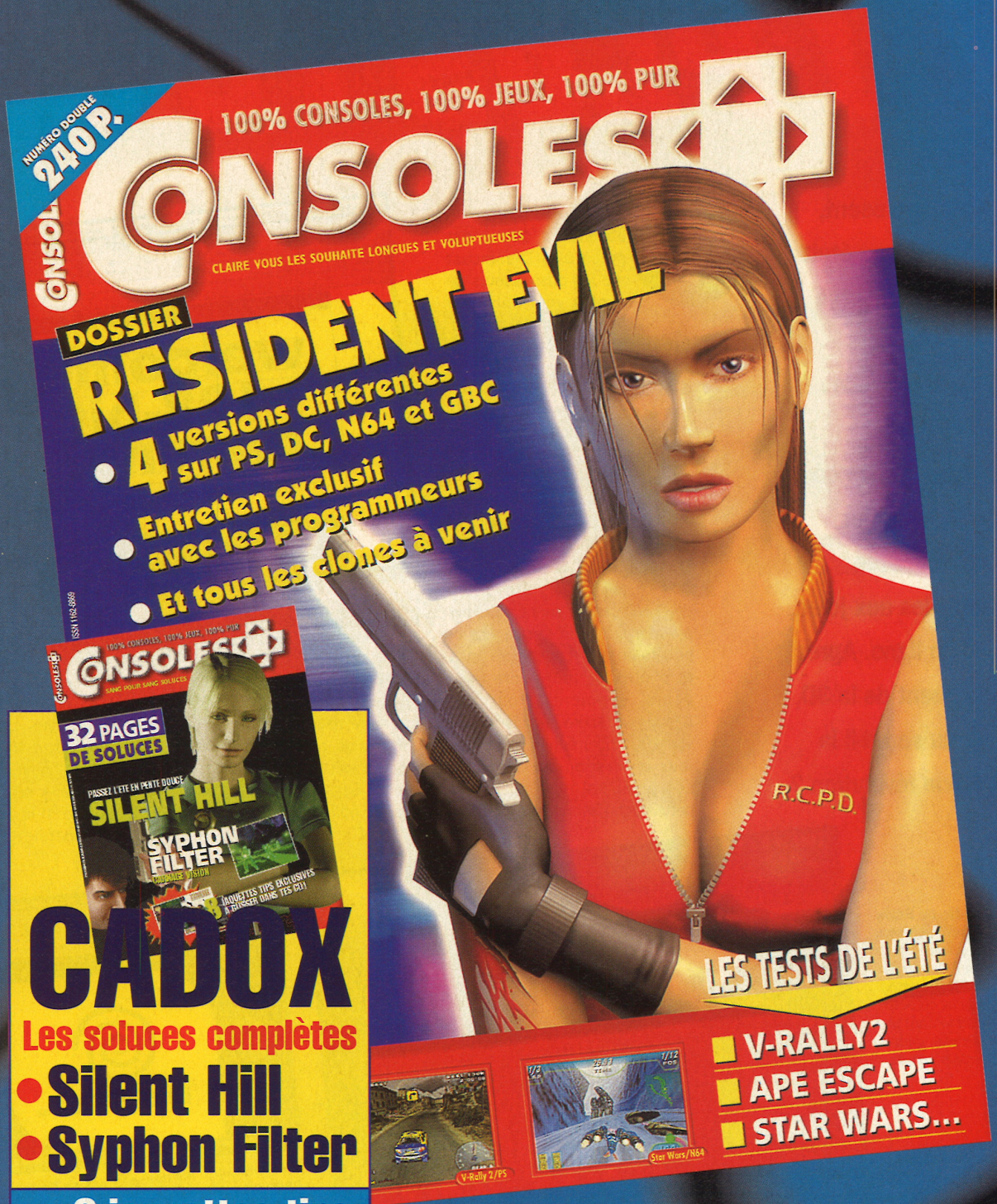
D'autres programmeurs, plutôt que de créer leurs propres jeux, développent des démos pour la Playstation. Ces petits programmes exploitent différents aspect de la console. Ils sont en général conçus pour en mettre plein la vue et pour prouver aux autres "demo makers" ce que l'on sait faire. Certains sites Internet sont spécialisés dans la programmation de la console et renferment nombre de démos... voire de jeux.

Cheub

Le jeu "amateur" Terra Incognita n'a rien à envier aux jeux commercialisés, avec une 3D bien faite et des graphismes corrects.

Les meilleurs bidouilleurs feront tourner leurs jeux maison sur leur Playstation, par l'intermédiaire de l'Action Replay connectée au PC.

Tous les mois l'actualité sur toutes les consoles et les tests les plus complets



CADOX

Les soluces complètes

- **Silent Hill**
- **Syphon Filter**

+ 8 jaquettes tips

En vente chez votre marchand de journaux

LE RÉSEAU DU PLUS FORT

Si, jusqu'à présent, jouer en réseau était un privilège réservé aux possesseurs de PC, la nouvelle génération de machines, Dreamcast en tête, va initier les propriétaires de consoles aux joies du jeu en ligne. Après l'avènement de la 3D, le réseau sera-t-il la prochaine révolution ?

Il est étonnant de constater que c'est grâce à la Dreamcast que les possesseurs de consoles vont découvrir les plaisirs du jeu en réseau. Étonnant, en effet, car au Japon, jouer en ligne est autant à la mode qu'écouter Serge Lama ou Dick Rivers dans les discothèques de France. Pourtant, ce sont bien ces coquins de Japonais qui, les premiers, nous offrent une console équipée d'un modem.

Le site de jeu en ligne dédié aux joueurs sur Dreamcast est déjà ouvert au Japon, où son succès dépasse les prévisions...

Dream, cast & surf...

Dès septembre, les acquéreurs de Dreamcast pourront s'exercer à surfer sur Internet et à voguer de site en site, pour chiper infos et photos en tout genre (tout genre, vraiment). Pourtant, il faudra attendre le mois de janvier 2000 pour enfin profiter des jeux en réseau sur Internet. Les premiers jeux à proposer cette option seront Take the Bullet (shoot'em up), Toy Commander (simul'action) et Sonic Adventure (plates-formes 3D). A l'heure où nous imprimons, Sega ne sait toujours pas si son célèbre Sega Rally 2 disposera de cette option...

Certes, pour les possesseurs de console, jouer en réseau ne signifie pas grand-chose. On a bien eu droit à quelques modes Multijoueur, mais rien de comparable avec ce qui se fait sur PC. Quake II sur N64, par exemple, permettait à quatre

La mascotte de Sega, vous savez, le hérisson bleu complètement speedé, sera le pionnier du jeu en ligne sur console. Performance historique pour ce petit bonhomme dont on n'entendait plus guère parler ces derniers temps.

En septembre, les possesseurs de Dreamcast pourront surfer sur Internet grâce à leur console. Email, tips, concours et autres surprises seront au menu.

Le temps des Majorette qu'on devait prêter au fils du voisin pour pas jouer tout seul dest bien loin...

Bon, on vous a mis une photo de Sega Rally parce que ça fait joli, mais on ne sait même pas s'il y aura un mode réseau pour ce jeu...

joueurs de s'affronter dans des niveaux spécialement conçus à cet effet.
Certaines simulations de courses, comme M6 Turbo Racing (PS) et Ridge Racer 4 (PS), permettent, elles aussi, à 4 joueurs de s'opposer sur différents circuits, mais cela nécessite de relier deux Playstation entre elles et de disposer de deux téléviseurs dans une même pièce... Pas vraiment pratique.

Deux équipes complètes

L'arrivée de jeux en réseau par modem règlera bon nombre de ces problèmes. Tout d'abord, on ne sera plus limité à quatre en mode Multijoueur (actuellement, la plupart des jeux PC acceptent jusqu'à 32 joueurs en simultané !). On peut donc très bien envisager des jeux dans lesquels on affronterait une douzaine d'adversaires "réels".
Imaginez ce que pourrait être un match de foot entre deux équipes avec vingt-deux "vrais" joueurs, ou une course de F1 avec des "vrais" pilotes... Le rêve, non ?

Merci, France Telecom...

Concrètement, comment cela va-t-il se passer ? Sega offrira à chaque possesseur de Dreamcast un abonnement gratuit à Internet, via le groupe British Telecom, représenté en France par Cegetel (rappelons que la Dreamcast, dotée d'un modem 28 800 bauds intégré, pas très rapide, donc, sera proposée à 1 800 francs, et qu'un clavier sera disponible ultérieurement pour faciliter la navigation sur le Net et l'utilisation du courrier électronique).

Le reste est simple : une fois la console connectée au réseau, le joueur choisit ses partenaires au sein de "groupes de jeu", et la partie peut commencer.
Rien de plus facile, mais attention : "abonnement gratuit" ne signifie pas pour autant que l'on ne payera rien. Le coût de la communication reste à la charge du joueur. En effet, pour jouer en réseau, la console doit se connecter à un serveur, ce qu'elle fait via le téléphone.
Mais rassurez-vous, que votre adversaire habite en face de chez vous ou au bout du monde, vous ne payerez que le prix d'un appel local.

Nilico

Ça se passe dans votre salon et vos assaillants viennent des quatre coins du monde... Cauchemardesque, non ?

JAPON : ENFIN LE DÉCOLLAGE ?

Au Japon, les échecs successifs d'initiatives diverses (Famicom, St Giga, Megadrive) montrent à quel point les mentalités sont différentes. Le jeu en réseau y a du mal à décoller.
Il est difficile de créer des jeux qui plaisent aux Japonais et qui leur donnent envie de se mettre au réseau. Force est de constater que les titres qui font un malheur en Occident font souvent un flop au Japon : Oddworld, Tomb Raider, Command & Conquer, Half Life... Pour le moment, Sega s'y essaie en usant de ses hits arcade. L'éditeur a aussi signé avec Omiya Soft pour son excellent Culdcept, qui passera on-line et multijoueur fin 99 sur DC.
Et les premiers résultats sont prometteurs, avec pas moins de 30 % des possesseurs de la machine qui s'adonnent au réseau Sega. Or, ce dernier annonce avoir vendu plus d'un million de Dreamcast au Japon. Ce qui nous ferait quelque 300 000 joueurs nippons connectés. Un sacré paquet de monde, en somme.
Comment expliquer cet engouement inattendu pour le jeu en ligne ? Le consommateur japonais moyen est habitué au service et au "prêt à l'emploi". L'image de la Super Famicom est d'ailleurs symbolique : insérer une cartouche et jouer. Quand on achète un truc au Japon, il n'est pas question de se prendre la tête avec.
Avec la Dreamcast, l'établissement de serveurs dédiés rend le jeu on-line enfin crédible sur console, et le prix de vente de la machine le rend accessible à tous. Mieux, les compagnies de téléphone locales vont instaurer des abonnements fixes pour les communications Internet : environ 175 à 250 francs mensuels pour une connexion illimitée. Une grande avancée, car rappelons que, côté porte-monnaie, le coût de la communication représente souvent un frein important. Toutes les conditions semblent réunies pour que le jeu en réseau réalise enfin une percée significative dans l'Archipel.

Kagotani San

La campagne de publicité du Sell, parue dans plusieurs magazines de jeux vidéo. Le slogan est explicite.

Piratage : l'amp

Le piratage est devenu un sujet très sensible. Avec l'apparition des émulateurs sur N64 et la copie des jeux Playstation, le phénomène s'est étendu à grande échelle en très peu de temps. Au lieu de vous faire un panorama technique, comme l'année dernière (voir C+79), nous avons choisi de faire l'état des lieux, en présentant les politiques de chaque acteur et les nouveaux paramètres qu'impliquent les technologies actuelles.

La situation est grave. La contrefaçon a complètement envahi la Playstation. Avec la chute libre des prix des PC, des graveurs de CD et des CD enregistrables, se procurer des jeux coûte de moins en moins cher. Et surtout, la copie illicite devient de plus en plus accessible, les rares jeux protégés étant rapidement déplombés par des bidouilleurs chevronnés. De véritables petits marchés noirs se sont installés dans les cours des lycées et des collèges, enrichissant les pirates en herbe... aux frais des éditeurs. A moins de 20 francs le jeu, quel que soit le titre, difficile de résister à la tentation. Le phénomène du piratage, qui ne concernait qu'une infime partie des joueurs sur consoles, touche désormais une large population qui ne cesse de croître.

Protections imparfaites

Pour enrayer le piratage, les développeurs tentent de protéger leurs programmes en les rendant plus difficiles à copier. Les exemples sont nombreux : Medievil sur Playstation a créé bien des remous dans le milieu des déplombeurs, et la diffusion pirate s'en est tout naturellement trouvée limitée. Seuls les experts sont parvenus à le dupliquer. De son côté, Nintendo est passé maître dans l'art de la protection : chaque nouveau jeu de "Big N" est un challenge de taille pour les hackers de la N64. Mais ces protections sont surtout efficaces contre le pirate amateur ; elles parviendront jamais à freiner les élans des copieurs industriels.

Il existe également des protections territoriales, qui reconnaissent la nationalité de la console. Par exemple, un jeu japonais refusera de tourner sur une

L'Action Replay : Sony déteste.

INTERNET

La Toile est devenue un passage obligatoire pour tous les hackers de la Terre. Internet se démocratise, l'information circule à grande vitesse et à l'échelle mondiale... On ne compte plus les sites "underground". De plus, c'est un moyen privilégié pour communiquer, que ce soit par messages (avec l'email et les newsgroups), ou en temps réel (avec le chat). Patches, cracks, trucs et astuces circulent à grande vitesse. Les connexions à haut-débit sont de plus en plus accessibles, Numéris et le câble n'étant que deux moyens parmi d'autres. Ces connexions permettent, en peu de temps, de charger sur son disque dur des centaines de méga-octets de données, et, donc, des jeux, des films au format Mpeg, et tout ce que l'on veut. Encore faut-il trouver les sites, et surtout, connaître les gens qui les gèrent.

Les CD vierges sont aujourd'hui vendus partout, et à petit prix.

Sony commence à réagir vivement, par rapport au laxisme des débuts de la Playstation.

console française, même avec des adaptateurs et des puces. Encore plus fort : sur Playstation, certains jeux sondent la console, à la recherche de puces installées. Si le résultat indique la présence d'une puce, le jeu refusera de fonctionner, quelle que soit la nationalité de la console. C'est le cas de Final Fantasy VIII, de Um Jammer Lammy, et, dernièrement, de Metal Gear Solid Integral en version japonaise. Mais cette technique a été rapidement contournée avec l'utilisation de l'Action Replay.

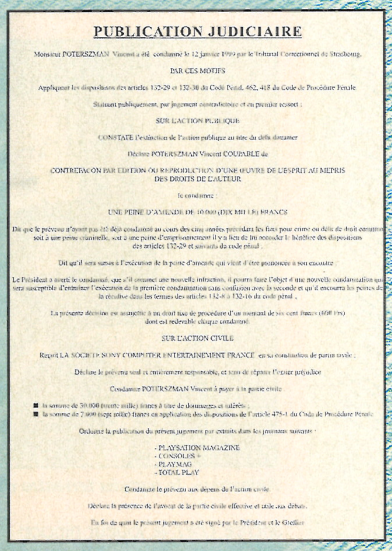
Enfin, des protections sur les consoles ont été essayées. Par exemple, les Playstation séries 7000 et au-dessus, ont changé d'architecture intérieure pour empêcher la soudure de puces. Quant aux générations suivantes, elles sont très difficiles à ouvrir. Enfin, au Japon, les séries 9000 ne seront plus du tout équipées du port parallèle (là où se branche l'Action Replay).

Sensibiliser les joueurs, poursuivre les fraudeurs

Sony s'est lancé dans gigantesque une campagne de publicité et d'information pour sensibiliser le public au fléau du piratage. Si vous êtes allé au cinéma récemment, vous avez peut-être remarqué des spots sur ce thème.

De son côté, le Sell (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir) s'active avec des pages de publicité publiées dans les magazines dédiés aux jeux vidéo. D'autre part, des procès ont été engagés contre plusieurs "caïds" de la vente de jeux copiés. A ce sujet, vous avez sans doute remarqué dans notre numéro 89, page 121, la publication judiciaire reproduite ci-contre, de l'issue d'un procès engagé par Sony contre un jeune pirate alsacien : poursuivi pour "contrefaçon par édition ou reproduction d'une oeuvre de l'esprit au mépris des droits de l'auteur", celui-ci s'est vu condamner à payer une amende de 10 000 francs, plus 30 000 francs au titre des dommages et intérêts !

Quant à Nintendo, il a poursuivi en justice bon nombre d'importateurs de produits "illicites" (cartouches pirates et produits sans licence). Mario suit en cela la même démarche que d'autres grandes marques, comme Chanel ou Lacoste, pour protéger son nom. Présentation des produits aux douaniers, descentes dans les boutiques, saisies à la frontière... il ne s'agit plus de faire des exemples, mais de démanteler de véritables réseaux organisés.



PUBLICATION JUDICIAIRE

Monsieur POTERSZMAN Vincent a été condamné le 12 janvier 1999 par le Tribunal Correctionnel de Strasbourg.

PAR CES MOTIFS

Appliquant les dispositions des articles 132-29 et 132-30 du Code Pénal, 462, 418 du Code de Procédure Pénale

Statuant publiquement, par jugement contradictoire et en premier ressort ;

SUR L'ACTION PUBLIQUE

CONSTATE l'extinction de l'action publique au titre du délit distinct

Déclare POTERSZMAN Vincent COUPABLE de

CONTREFAÇON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE OEUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR

Le condamne :

UNE PEINE D'AMENDE DE 10 000 (DIX MILLE) FRANCS

Dit que le prévenu n'ayant pas été déjà condamné au cours des cinq années précédant les faits pour crime ou délit de droit commun soit à une peine criminelle, soit à une peine d'emprisonnement il y a lieu de lui accorder le bénéfice des dispositions des articles 132-29 et suivants du code pénal ;

Dit qu'il sera sursis à l'exécution de la peine d'amende qui vient d'être prononcée à son encontre ;

Le Président a averti le condamné que s'il commet une nouvelle infraction, il pourra faire l'objet d'une nouvelle condamnation qui sera susceptible d'entraîner l'exécution de la première condamnation sans confusion avec la seconde et qu'il encourra les peines de la récidive dans les termes des articles 132-8 à 132-16 du code pénal ;

La présente décision est assujettie à un droit fixe de procédure d'un montant de six cent francs (600 Frs) dont est redevable chacun condamné.

SUR L'ACTION CIVILE

Reçoit LA SOCIETE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT FRANCE en sa constitution de partie civile ;

Déclare le prévenu seul et entièrement responsable, et sans de répartir l'entier préjudice

Condamne POTERSZMAN Vincent à payer à la partie civile

- la somme de 30 000 (trente mille) francs à titre de dommages et intérêts ;
- la somme de 2 000 (deux mille) francs en application des dispositions de l'article 475-1 du Code de Procédure Pénale.

Ordonne la publication du présent jugement par extraits dans les journaux suivants :

- PLAYSTATION MAGAZINE
- CONSOLES +
- PLAYMAG
- TOTAL PLAY

Condamne le prévenu aux dépens de l'action civile

Déclare la présence de l'avocat de la partie civile effective et taxe ses débats.

En foi de quoi le présent jugement a été signé par le Président et le Greffier

Publication judiciaire parue dans C+89 : un pirate condamné à 10 000 francs d'amende et 30 000 francs de dommages et intérêts.

leur des dégâts

Gare aux conséquences

Même avec la nouvelle génération de consoles, la question du piratage continuera de se poser : si tous les constructeurs semblent décidés à abandonner le CD, non seulement à cause de sa capacité de stockage trop restreinte, mais aussi parce qu'il est trop facilement duplicable, il ne fait aucun doute que, dans quelques années, les graveurs de DVD seront aussi répandus que les graveurs de CD aujourd'hui... Si les éditeurs manquent de vigilance, on peut s'attendre à quelques "dérapages"...

Or, le piratage satisfait sans doute une partie des joueurs, mais, au final, toute la communauté en pâtit : d'abord, le prix des jeux neufs est encore trop élevé, et, si l'on en croit les éditeurs, seule une augmentation du nombre des ventes peut le faire baisser ; ensuite, le manque à gagner engendré nuit à la production future. Si le phénomène perdure, les éditeurs prendront moins de risques et ne sortiront que des suites insipides, sans originalité ni créativité.

C'est donc à chacun de nous de faire un geste, à moins d'accepter de jouer inlassablement à la énième mouture du "Retour de la suite du remake II".

Gia

Medievil a donné du fil à retordre aux hackers sur Playstation.

TOUT EST COPIABLE

La contrefaçon touche aussi des domaines plus surprenants. Tout le monde parle des jeux copiés, mais les accessoires sont également concernés pas cette pratique. On ne compte plus les imitations du Guncon de Namco, des cartes-mémoire, du pad Dual Shock ou du kit vibrations. En général, ces accessoires coûtent moins cher que les originaux, car ils sont fabriqués avec des matériaux moins onéreux. En revanche, la qualité est rarement au rendez-vous. Certains constructeurs vont même jusqu'à plagier la forme, le design, le logo et le packaging de l'accessoire original ! Là, ce n'est plus de l'imitation, mais de la contrefaçon pure et simple. Alors, regardez bien ce que vous achetez.

PIRATAGE AU JAPON : L'EXCEPTION CULTURELLE ?

Akihabara, le paradis terrestre des jeux vidéo.

Face à des prix relativement bas et, surtout, à marché de l'occasion puissant, le piratage n'a pas réussi à percer dans l'Archipel. Pourtant, ce ne sont ni l'offre ni les incitations qui manquent. Il suffit de faire un rapide tour à Akihabara pour s'en rendre compte. Nombre de magasins vendent des copieurs, des systèmes pour rendre les consoles universelles ou leur faire accepter les CD-Rom, et même des clones fabriqués à Taiwan. Les "Chinois" (c'est-à-dire les personnes originaires de Hongkong), vendent des softs piratés à la sauvette dans les rues parallèles à l'avenue principale d'Akihabara. La plupart des possesseurs de microordinateurs au Japon sont équipés de graveurs de CD-RW, et les médias vierges sont très bon marché (environ 5 F l'unité).

Tout simplement honnêtes

Malgré tous ces facteurs incitatifs, rien n'y fait, ou presque. La police n'intervient même pas, alors que certains groupes de pirates ont pignon sur rue avec des tables pliantes. En fait, c'est très certainement le marché de l'occasion qui donne une sérieux coup de frein au phénomène. La pratique de la copie est loin d'être ancrée chez le joueur nippon moyen. Certes, les "otakus" (les fans exclusifs) s'y adonnent, mais cela reste marginal. Il en va cependant autrement pour les logiciels d'ordinateurs, qui souffrent d'un piratage plus important. Il faut dire que les prix sont prohibitifs et le marché de l'occasion, quasi inexistant.

La réglementation du marché

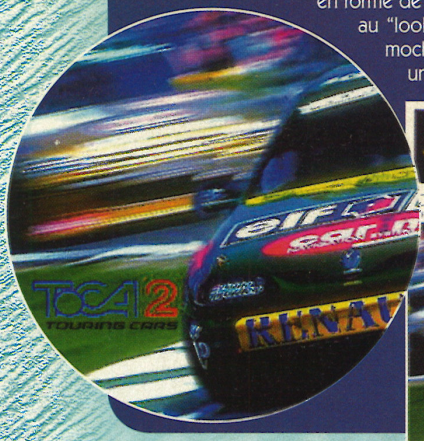
Avec la sortie des nouvelles consoles basées sur le DVD, les systèmes de protection physique deviendront quasi invulnérables. En effet, avant de lire la partie jeu, la console détecte une information appliquée sur le DVD-Rom pour vérifier que le produit est authentique. Cette information varie suivant le titre. Parade ultime ? Peut-être. En attendant, beaucoup d'observateurs craignent que les éditeurs en profitent pour augmenter les prix des jeux. Heureusement, la plupart des distributeurs restent confiants. Le marché de l'occasion a été légalisé par un jugement récent qui met à mal la Cesa (l'association des professionnels de l'industrie du jeu vidéo japonaise), qui avait voulu l'interdire. Cette décision de justice remet en cause les pratiques douteuses de sociétés forts connues, et qui sont désormais menacées de représailles judiciaires de la part des magasins.

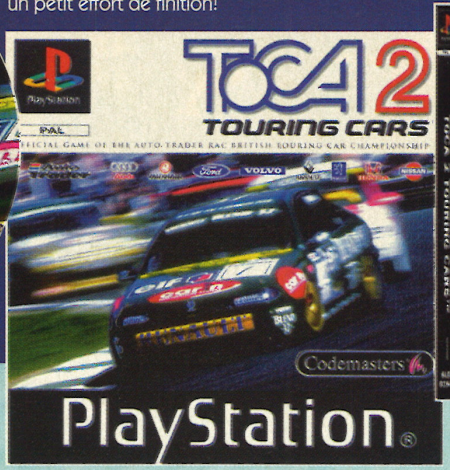
Kagotani san

Pikachu contre les pique-assiettes... Traduction littérale de cette publicité japonaise :
"Pikachu est inquiet ! Faire des copies ou des faux ne fait que déprimer Pikachu. Il sent des courants électriques lui glacer le sang. Il n'a pas envie de se retrouver en copie. Il voudrait te mettre en garde contre ce genre de pratique. Les deux organismes anti-piratage, ACCS et BSA, te proposent de participer à un concours pour expliquer la gravité du problème".

LA CONTREFAÇON SOIGNÉE

Le gros défaut du piratage est l'absence de notice, de couverture, de goodies et autres gadgets (par exemple, Heart of Darkness propose des lunettes pour voir la scène de fin en 3D). Pour faire moins "cheap", certains petits malins scannent les jaquettes des jeux et créent même des dessins en forme de cercle, destinés à être collés directement sur les CD. Preuve que les joueurs attachent une certaine importance au "look" de leur ludothèque. Alors, messieurs les éditeurs, évitez de nous servir vos jeux avec de simples notices moches en noir et blanc. En tant que consommateurs qui payons plus de 300 balles le jeu, on est en droit d'attendre un petit effort de finition!





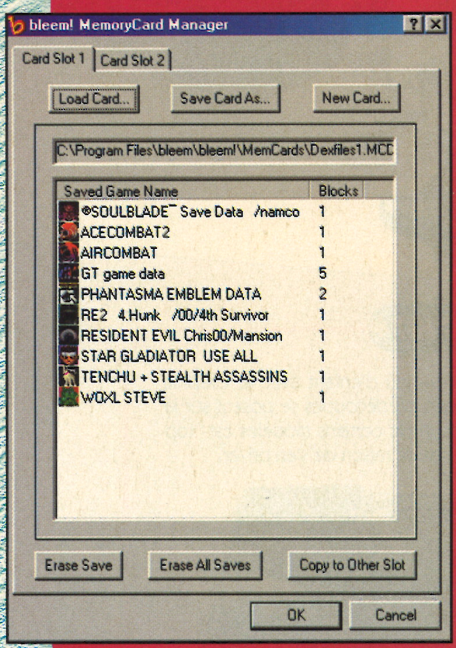
bleem!

Connectix, Bleem pour la Playstation et UltraHLE pour la N64, voilà les coupables. Sony s'est lancé à corps perdu dans des procès contre Connectix et Bleem. Nintendo a fait sérieusement comprendre son mécontentement auprès des papas d'UltraHLE. Mais pourquoi tant de répression au sujet des émulateurs, alors que les constructeurs ne gagnent que très peu sur la vente d'une console ?

Jusqu'alors, les émulateurs ne concernaient que des machines obsolètes et permettaient, par exemple, de transformer son Pentium dernier cri en Amstrad CPC. Ils ne touchaient donc qu'une poignée de passionnés. Désormais, ces programmes émulent des systèmes toujours d'actualité, et donc, toujours en vente (d'où plein de dollars à la clé).

Sony a le souci de protéger le Bios de la Playstation, utilisé sans aucune autorisation dans les programmes d'émulation. Connectix porterait donc atteinte à la propriété intellectuelle de Sony. De plus, le géant japonais soutient que ces programmes ne se content pas de lire des jeux du commerce, mais permettent aussi de jouer à des copies illicites.

Les graphismes des émulateurs sont nettement plus fins que ceux d'une console branchée sur la télé.



De son côté, la fureur de Nintendo se comprend aisément, puisque les émulateurs ne fonctionnent qu'avec des Roms à télécharger sur Internet. Hé oui, impossible de mettre une cartouche dans son PC... Du coup, "Big N" a déjà envoyé quelques pirates en taule. Jusqu'à présent, l'utilisation du copieur sur N64 restait marginale. L'arrivée des émulateurs a poussé Nintendo à mener une politique plus agressive, en postant une équipe de chasseurs sur Internet, chargés de traquer les sites pirates et de repérer les coupables.

On peut même gérer des cartes-mémoire avec ces programmes.

PLAYSTATION

BEST OF

STAR WARS :	
MENACE FANTOME	329 F
LE GARDIEN DES TENEBRES	329 F
RE-VOLT	329 F
HONDA SUPERBIKE	329 F
WWF ATTITUDE	329 F
CROC 2	329 F
LEGEND OF KARTIA	329 F
G POLICE 2	329 F
JADE COCOON	329 F
SOUL REAVER	349 F
LE MANS	349 F
SILENT HILL	349 F
DESTREGA	349 F
ACE COMBAT	349 F
OMEGA BOOST	349 F
toujours dispo	
V RALLY 2	349 F
CAPCOM GENERATION 2	299 F
APE ESCAPE	329 F
SYPHON FILTER	329 F
DRIVER	349 F
VIRUS	329 F
POOL PALACE	349 F

Frais de port gratuit*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
LYLAT WARS	249 F
WAVE RACE	249 F
BUST A MOVE 2	249 F
MARIO KART CLASSIC	249 F
GOLDEN EYE	299 F
LODE RUNNER	369 F
MONACO GP 2	399 F
YANNICK NOAH TENNIS	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	399 F
STAR WARS RACER	399 F
WWF ATTITUDE	429 F
GOEMON FIGHT 2	429 F
SUPERMAN	429 F
ALL STARS BASEBALL 2000	429 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	429 F
toujours dispo	
MICRO MACHINE 64	399 F
VIGILANTE 8	399 F
MARIO PARTY	399 F
FIFA 99	399 F
BEETLE ADVENTURE	399 F
RUSH 2	399 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 08 / 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Le choix gagnant

Les accessoires sont à la mode, mais tous ne sont pas logés à la même enseigne. Nous avons donc sélectionné pour vous les accessoires indispensables pour profiter au maximum de chaque console. Alors, si vous ne les connaissez pas encore, découvrez-les dans ce *best of*.

CARTE-MÉMOIRE

Voici l'élément indispensable pour jouer sérieusement. En effet, pratiquement tous les jeux proposent une sauvegarde. Si vous voulez avoir une chance d'en terminer un, mieux vaut disposer de cette carte magique qui s'insère juste au-dessus du port manette de la console. Heureuse constatation : la meilleure carte disponible sur le marché reste l'officielle. Son prix est légèrement supérieur aux clones, mais vos sauvegardes auront moins de chance de "sauter". Couleurs assorties. Environ 100 francs.

XPLORER V2

Dans le même genre que l'Action Replay, l'Xplorer de Blaze est un peu plus perfectionné. Branché au port parallèle d'un PC, il permet de chercher ses codes directement, grâce au logiciel fourni. Sa grande qualité : le peu de bogues rencontrés lors des recherches. De plus, les codes "sophistiqués" (comme les codes Joker, par exemple) sont plus faciles à manipuler. Parmi les autres fonctions, la plus intéressante est l'archivage des sauvegardes de carte-mémoire sur PC. Les joueurs anglais l'ont déjà majoritairement adopté. Environ 250 francs.

MANETTE DUAL SHOCK

Le pad qui vibre de Sony est un accessoire génial ! Il suffit de l'essayer avec des jeux qui l'exploitent habilement, comme Metal Gear Solid ou Ape Escape, pour ne plus pouvoir s'en passer. Tous les développeurs s'y sont mis et rivalisent de créativité. Malgré une fragilité relative (si vous le jetez à terre ou le piétinez sous le canapé, il risque de rendre l'âme), le meilleur modèle reste l'officiel. De plus, on le trouve en plusieurs couleurs différentes. Si vous voulez profiter au maximum de vos jeux, investissez ! Environ 200 francs.

GUNCON

Les jeux de tir sur Playstation ne sont pas très nombreux, mais leur qualité est étonnante. Namco a conçu un "gun" spécialement dédié à Time Crisis et Point Blank mais, hélas !, non compatible avec d'anciens titres, comme Die Hard Trilogy ou Horned Owl. Pas de gadgets, comme la culasse qui recule, l'autofire ou les vibrations. Par contre, c'est le plus précis, malgré tous les clones sortis pour le concurrencer. A posséder absolument, si vous aimez le tir sur écran. Vendu séparément, il coûte environ 250 francs.

GRAPHIC KIT

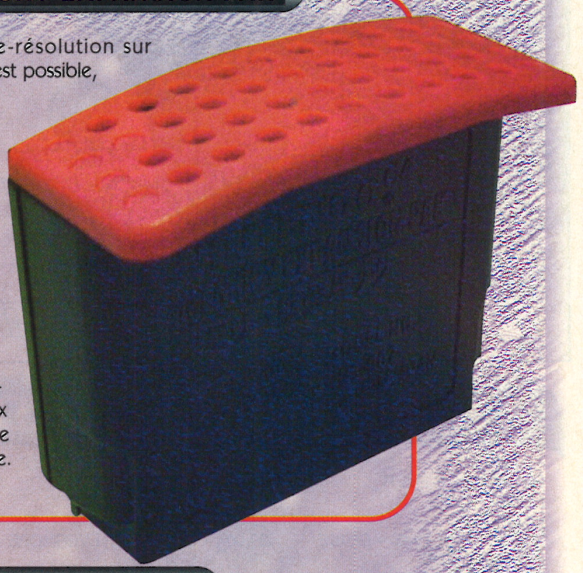
Décorer sa Playstation devient un jeu d'enfant avec le Graphic Kit. Ces autocollants en plastique prédécoupés se posent sur la carcasse de la console. Le design de certains modèles est "top classe". Pour 100 balles, il n'y a pas de raison de s'en priver.

KIT VIBRATION

Le Kit Vibration a été le premier accessoire à proposer des vibrations sur console. Il se loge simplement dans le port mémoire des pads de la N64. Les jeux programmés spécifiquement feront vibrer l'objet aux moments adéquats. Essayez-le avec Zelda, et vous serez comblé. Un seul regret : il faut mettre des piles pour le faire marcher. Environ 150 francs.

MEMORY EXPANSION PAK

La haute-résolution sur N64, c'est possible, avec ce champignon qui se place au cœur de la console. Pour l'instant, Turok 2, Rogue Squadron et Southpark en profitent. D'autres titres viendront, comme Perfect Dark et Donkey Kong.
Grâce aux graphismes plus fins, les jeux prennent tout de suite une autre allure. Environ 170 francs.



GUN

L'un des meilleurs jeux de la DC est sûrement House of the Dead 2. Pour l'apprécier dans toute sa splendeur, il faut absolument y jouer avec un "gun". Celui de Sega surprend par son design type Star Trek.

Grâce aux touches de direction intégrées, naviguer dans les menus devient un jeu d'enfant. Le Gun prévoit même un slot pour y insérer la VM, ou un Puru Puru pack (le Rumble Pak de la DC). Ce duo s'en sort plutôt bien, avec quelques effets vibrants sympas. Vendu avec le jeu ou séparément, pour jouer à deux en même temps.
Environ 500 francs avec le jeu, et 250 francs seul.

ARCADE STICK

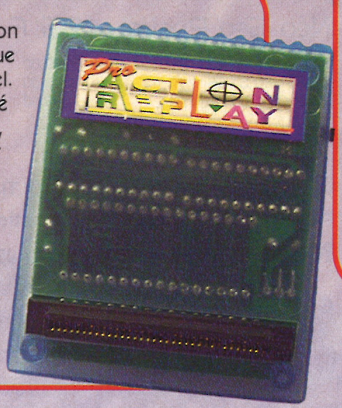
En matière de baston, l'avenir de la DC est tout tracé. Virtua Fighter 3tb, Marvel vs Capcom, Power Stone, et bientôt Soulcalibur et Street Fighter Zero 3... Les fans vont être servis. Et pour mieux apprécier cette avalanche de titres, rien ne vaut un bon vieux stick d'arcade. Fidèle aux modèles qu'on trouve dans les salles, ce stick très robuste intègre même un slot pour la VM. Et comme le pad original de la console n'est pas vraiment adapté au genre, ruez-vous dessus ! Environ 400 francs au Japon.

VM

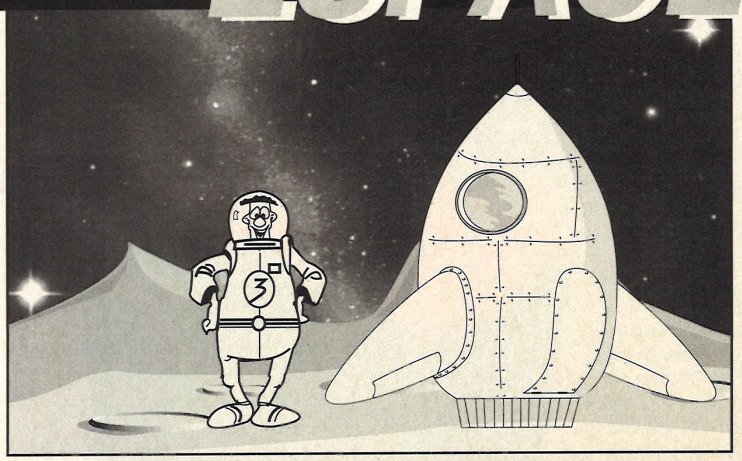
Comme sur les autres consoles, la sauvegarde dans un jeu est indispensable. Et pour cela, il faudra absolument se procurer la VM. Cette carte-mémoire est équipée d'un écran à cristaux liquides pouvant accueillir des petits jeux. De plus, on peut gérer directement ses sauvegardes grâce aux petites touches. Léger défaut pour cette dernière fonction : l'objet est gourmand en piles. Environ 250 francs au Japon.

ACTION REPLAY EMS 1.5

A la surprise générale, l'Action Replay d'EMS s'en sort mieux que les versions officielles de Datel. Une fois le bidouilleur installé dans le port parallèle I/O de la Playstation, vous pourrez entrer des codes pour tricher comme des malades, et voir les scènes cinématiques de certains titres sans les finir. Surtout, vous pourrez profiter des jeux import sans installer de puce à l'intérieur de la console. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'article consacré à l'Action Replay dans ce même magazine.
Environ 250 francs.



ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 97 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	NHL HOCKEY	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 96 (EUR)	89,00	SPOT GOES TO	
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	89,00		

- MANETTE FIGHTER 2 — 69,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS — 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN — 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) — 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00		

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE ROI LION	99,00	SCHTROUMPFS 2	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
NHL 96	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99,00
OSCAR	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIK MAN	99,00		

- MANETTE ASCII — 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR — 199,00
- PRISE PERITEL — 149,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	KING OF FIGHTER 98	349,00
AERO FIGHTER 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
FIRE SUPLEX (3 COUNT BOUT)	199,00	RAGNAGARD	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	TWINCLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	VIEW POINT	199,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (COULEUR)	**199,00**	MONOPOLY	229,00
ALL STAR BASEBALL 2000 (COULEUR)	199,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	199,00	NBA JAM (COULEUR)	199,00
BREAK OUT (COULEUR)	**199,00**	**OBELIX (COULEUR)**	**229,00**
BUG'S LIFE (COULEUR)	199,00	PITFALL (COULEUR)	199,00
BUST A MOVE 3	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
BUST A MOVE 4 (COULEUR)	**199,00**	POP UP	99,00
CENTIPEDE (COULEUR)	**199,00**	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
CONKER POCKET TALES (COULEUR)	229,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	**RAMPAGE 2 (COULEUR)**	**229,00**
CUTTHROAT ISLAND	99,00	RAZMOKETS (COULEUR)	199,00
DEFENDER + JOUST (COULEUR)	**199,00**	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DROP ZONE (COULEUR)	**199,00**	SPY HUNTER + MOON PATROL	
DUKE NUKEM (COULEUR)	199,00	(COULEUR)	229,00
F1 WORLD GP (COULEUR)	**229,00**	SPY VS SPY (COULEUR)	199,00
FROGGER (COULEUR)	**199,00**	**SUPER MARIO BROS (COULEUR)**	**229,00**
GAME & WATCH GALLERY		TAMAGOSHI	99,00
(COULEUR)	169,00	TARZAN	99,00
GEX (COULEUR)	199,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GODZILLA	199,00	TITI ET GROS MINET (COULEUR)	199,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TRACK N FIELD	169,00
HERCULE	199,00	TUROK 2 (COULEUR)	199,00
HEXCITE (COULEUR)	199,00	**V-RALLY (COULEUR)**	**249,00**
HOLLYWOOD PINBALL (COULEUR)	199,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	**WWF ATTITUDE (COULEUR)**	**199,00**
I.S.S (COULEUR)	229,00	YANNICK NOAH (COULEUR)	229,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
KLUSTAR (COULEUR)	**199,00**		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LOGICAL (COULEUR)	199,00		
MAYA (COULEUR)	**199,00**		
MEN IN BLACK (COULEUR)	199,00		

ACCESSOIRES

- ACTION REPLAY PROF. — 229,00
- CARTE MEMOIRE — TEL
- ECRAN GB — 35,00
- KIT DE VIBRATION — TEL
- LOUPE AVEC LUMIERE — 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) — 99,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
CHERY MASTER	249,00	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	SAMOURAI SHADOWN	299,00
		TENNIS	249,00

Néo Géo

CONSOLE **1990 F**
METAL SLUG X 1690,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX — 499 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU — **449 F**

Jaguar SYNDICAT 49 F — THEME PARK 49 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat* 790 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F → Pistolet 199 F
→ Volant ACT LABS avec cart. PSX 790 F → SIEGE BACQUET 790 F

* 2 hors de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 300 F (hors consoles)

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 3	499,00
DINO CRISIS	TEL
DRAGON QUEST 7	499,00
FINAL FANTASY VIII	449,00
FRONT MISSION 3	TEL
GRANDIA 2	449,00
LEGEND OF MANA	TEL
MACROSS 2	499,00
RIVAL SCHOOL 2	499,00
STAR OCEAN 2	399,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA ICE HOCKEY 2	349,00
ALIEN RESSURECTION (09/99)	TEL
ALUNDRA	349,00
ANNA KOURNIKOVR'S SMASH COURT	299,00
APE ESCAPE	349,00
ASTERIX	**359,00**
ATLANTIS	299,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	249,00
BLOOD LINES	**299,00**
BLOODY ROAR 2	**349,00**
BOMBERMAN	**299,00**
BOMBERMAN FANTASY RACING	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	349,00
BUG'S LIFE	349,00
BUGS BUNNY	**349,00**
BUST A MOVE 4	269,00
CAESAR 2	299,00
CAPCOM GENERATION	**299,00**
CASTROL HONDA SUPER BIKE	369,00
CIVILIZATION II	369,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
CROC 2	**369,00**
DARK STALKERS 3	349,00
DIVER'S DREAM	**349,00**
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DREAMS	**349,00**
DRIVER	**359,00**
EGYPTE	349,00
EVIL ZONE	**TEL**
FIFA 99	369,00
GEX CONTRE DT REZ	369,00
GUARDIAN CRUSADE	369,00
GUNGAGE	329,00
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	**379,00**
J. MADDEN 99	369,00
HARD EDGE	**349,00**
KENSEI SACRED FIRST	349,00
KNOCKOUT KINGS 99	369,00
LE 5E ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	
SOUL REAVER	**369,00**
LEGEND OF KARTIA	**349,00**
LE MANS	**349,00**
LES RAZMOKETS	349,00
LUCKY LUCKE	269,00
MEDIEVIL	299,00
METAL GEAR SOLID	369,00
MARVEL VS STREET FIGHTER	**349,00**
MONKEY HERO	**299,00**
MONOPOLY + MONOPOLY	
DE VOYAGE	299,00
MOTO RACER 2	369,00
NBA LIVE 99	369,00
NBA PRO 99	TEL
NEED FOR SPEED IV	369,00
NFL EXTREME	369,00
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	**369,00**
ODD WORLD + PAD	**199,00**
OMEGA BOOST	299,00
POCKET FIGHTER	**199,00**
POINT BLANK 2	TEL
POOL PALACE	349,00
POPULOUS A L'AUBE DE LA CRÉATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PUMA STREET SOCCER	399,00
QUAKE 2 (09/99)	TEL
R. TYPE DELTA	**299,00**
RAINBOW 6	349,00
RAMPAGE 2	299,00
RAT ATTACK	369,00
RE-VOLT	TEL
RESIDENT EVIL 2	249,00
RIDGE RACER IV	349,00
RIDGE RACER IV COLLECTOR	499,00
RISK + SOURIS	299,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROLL CAGE	369,00
RUNNING WILD	299,00
SHADOWMAN	TEL
SILENT HILL	**369,00**
SMALL SOLDIER	369,00
SOUTH PARK	TEL
SPEED BREAKS	TEL
SPYRO	299,00
STAR WARS EPISODE 1(08/99)	369,00
STREET FIGHTER ALPHA 3	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION 2	**349,00**
STREET SKATER	349,00
TAI FU	369,00
TEKKEN 3 + MONTRE	399,00
TELEFOOT MANAGER (08/99)	369,00
TIGER WOOD 99	369,00
TOCA TOURING CAR 2	299,00
TOMB RAIDER 3	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE + SOLUTION	249,00
TRAP RUNNER	**349,00**
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	369,00
V-RALLY 2	**369,00**
WARZONE 2100	**369,00**
WECKING GREW	**299,00**
WILD ARMS	299,00
WWF ATTITUDE	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	349,00
XENOCRACY	349,00

• COMPRESSSEUR CARTE MEMOIRE	99,00
• ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7	349,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE TURBO	49,00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00
• MEMORY CARD	49,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• PRISE PERITEL RGB	49,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• SOURIS	149,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2	199,00
ALIEN TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
BATTLE SPORT	99,00
BUST A MOVE 2 +MANETTE	199,00
C.C ALERTE ROUGE	**169,00**
COLIN MCRAE RALLY	169,00
COOL BOARDERS 2	**149,00**
CRASH BANDICOOT 2	149,00
CROC	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
FIFA SOCCER 98	169,00
FINAL FANTASY 7	**149,00**
FORMULA ONE 97	149,00
FORMULA ONE 98	149,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GRID RUN	99,00
GRAN TURISMO	**149,00**
GTA	169,00
G.T.A. LONDON	**169,00**
HERCULE	149,00
HEART OF THE DARKNESS	**169,00**
IRON BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JEREMY MC GRATH S.CROSS + MANETTE	**249,00**
JONAH LOMHU RUBGY	199,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MONACO GRAND PRIX 2	199,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
MOTO RACER	**169,00**
NBA JAM EXTREME	99,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ODD WORLD	169,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
PSY BADEK	149,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	**129,00**
RESIDENT EVIL + PAD	**199,00**
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SOUL BLADE	**149,00**
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TAIL CONCERTO	199,00
TENCHU	**149,00**
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER 2	**169,00**
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
VANDAL HEART	99,00
V RALLY	**169,00**
X MEN	129,00

SATURN

JEUX JAP

DONGEON DRAGON COLLECTION	399,00
DARIUS GAIDEN	79,00
FATAL FURY 3	99,00
GALAXY FIGHT	79,00
GRAN CHASER	79,00
SAMOURAI 3	99,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2	299,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399,00
SONIC 3D FLINKY ISLAND	499,00
STREET FIGHTER ZERO 3	TEL
TOSHIDEN URA	**79,00**

JEUX EUROPEENS

BURNING RANGERS	**199,00**
DEEP FEAR	**199,00**
RIVEN	**199,00**
SHINNING FORCE 3	**249,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	199,00
WORLD WIDE SOCCER 97	149,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BUST A MOVE 2
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
- DEFCON 5
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN 98
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- PGA TOUR GOLF 97
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TRASH IT
- WRESTLEMANIA

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F

DREAMCAST

CONSOLE DREAMCAST sortie européenne le 23 septembre. Faites vos précommandes par téléphone (un cadeau vous sera offert)

JEUX DREAMCAST EUR. TEL

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	399 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F
VOLANT + PEDALIER	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	69 F
MEMORY CARD 4X	129 F
SHOCK WAVE	299 F
GAME BOOSTER	399 F
MEMORY EXPANSION PACK	199 F
PACK D'EXTENSION MEMOIRE	199 F

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F

1080 SNOW BOARDING	369,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 2000	**449,00**
BEETLE MANIA RALLY	**449,00**
BOMBERMAN	299,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	399,00
CASTLEVANIA 3D	**429,00**
CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	199,00
DIDDY KONG RACING	299,00
DUKE NUKEM ZERO MOUR (09/99)	399,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	399,00
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	249,00
F1 WORLD GP 2	**369,00**
FIFA 99	449,00
FLYING DRAGON	**399,00**
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	199,00
GOEMON 2	**429,00**
GEX 64	299,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	299,00
GOLDEN EYE 007	279,00
HEXEN	199,00
J MADDEN 99	449,00
LODE RUNNER	**369,00**
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	299,00
MARIO PARTY	368,00
MICROMACHINES TURBO	399,00
MILO'S BOWLING	**399,00**
MISSION IMPOSSIBLE	299,00
MORTAL KOMBAT 4	399,00
NASCAR 99	399,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	399,00
NBA PRO 99	TEL
NFL QBC 2000	TEL
NFL QBC 99	429,00
QUAKE	199,00
QUAKE 2	449,00
RAMPAGE	199,00
RAMPAGE 2	**399,00**
RE-VOLT	TEL
SAN FRANCISCO RUSH 2	199,00
SHADOWMAN	TEL
SILICON VALLEY	199,00
STAR WARS EPISODE 1	**429,00**
SUPERMAN	**399,00**
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	249,00
SUPER MONACO GP 2	**399,00**
TETRISPHERE	349,00
TONIC TROUBLE	**399,00**
TUROK	199,00
TUROK 2	399,00
V RALLY 99	299,00
VIGILANTE 8	449,00
VIRTUAL POOL	449,00
WAVE RACE	**249,00**
WETRIX	399,00
WICKER SURFING	**399,00**
WIPE OUT 64	399,00
WORLD DRIVER CHAMPION SHIP (09/99)	TEL
WWF ATTITUDE	TEL
WWF WARZONE	399,00
YANNICK NOAH	399,00
YOSHIES STORY	299,00
ZELDA	429,00

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn)

CONSOLE + 07799

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

POUR RUGIR

L'été est brûlant cette année !
Au programme sur Dreamcast :
King of Fighters Dream Match 99,
Dynamite Deka 2, Shutoko Battle,
et surtout Street Fighter Zero 3 !
Les joueurs sur Playstation pourront
s'occuper avec Dino Crisis
et Rival Schools 2.
La N64 est bien servie,
avec World Driver,
Command & Conquer,
et Mario Golf 64.
Enfin, lisez avec
attention l'énorme
dossier RPG
qu'on vous a concocté,
avec les titres les plus
forts du moment :
Vandal Hearts 2, Grandia,
Star Ocean 2 et Lunar.

DE PLAISIR !

DINO CRISIS

Cela faisait plusieurs mois que vous l'attendiez, le voici enfin. Ce Resident Evil à la sauce "Jurassic Park" arrive sur Playstation. Sortez le fusil à pompe et la trousse de soins du placard et préparez-vous au pire...

Dino Crisis est un clone de Resident Evil, cela ne fait pas l'ombre d'un doute. On y retrouve le même système de caméra fixe et les temps de chargements à chaque fois que l'on ouvre une porte... Les graphismes, extrêmement soignés, servis par des effets de lumière variés, créent une ambiance prenante. Il n'y a pas à pinailler, les décors sont superbes. En plus, et c'est à cela qu'on reconnaît les grands jeux, les petits détails ont été peaufinés. Par exemple, lorsque l'on utilise le fusil à pompe, la douille s'éjecte de façon très réaliste et tombe sur le sol... De même, les dinosaures en jettent, avec des mouvements décomposés de façon très fluide. Vous récupérerez, bien sûr, de nouvelles armes ou des trousses de soins en chemin. Les objets peuvent s'additionner (deux petites trousses de soins en donneront une grande). On ne sauvegarde malheureusement pas n'importe où, seulement entre deux portes, mais autant de fois qu'on veut.

Pas de tout repos...

Il faudra trouver des clefs, des badges... mais aussi résoudre de petites énigmes pour obtenir les mots de passe de certaines portes... Pas si facile qu'on pourrait le penser ! Vous allez bien galérer, et revenir en arrière pour trouver quelle porte peut bien ouvrir cette nouvelle clef. Heureusement les dialogues, en anglais, donnent de précieuses indications. Le jeu possède trois fins différentes, et pas mal de petits trucs, comme des nouveaux personnages, une mission spéciale... Mais bon, on ne va pas vous gâcher la surprise.

... Mais si bien fichu

Le jeu est maniable, et on s'accroche un bon moment avant de le finir. Il n'y a vraiment pas grand-chose à redire sur cet excellent titre, très complet, et qui tient toutes ses promesses. Si ce n'est que l'ambiance pèche un peu par manque de... pêche. On ne sursaute pas à chaque dinosaure qui passe à travers une glace pour nous manger. Il manque un peu de ce frisson qui faisait le charme de Resident Evil. Enfin, je chipote un peu, là,mais les amateurs du genre seront ravis.

Le Panda

Votre mission consiste à rapatrier le docteur Kirk (!). Mais où est donc Spock ?

ACTION REPLAY

Si vous possédez une console switchée, vous devrez impérativement passer par l'Action Replay. Voici le code à entrer.

D014957E 1040
8014957E 1000

HELP!

SÉSAME, OUVRE-TOI !

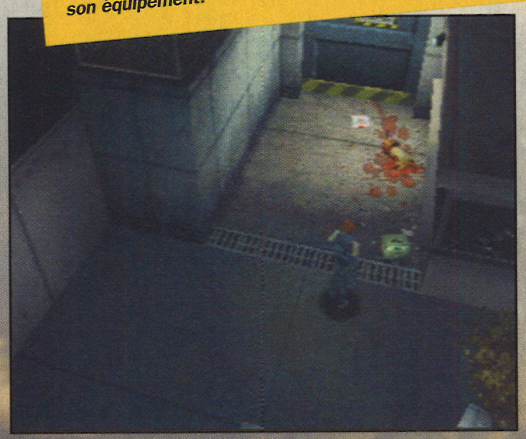
Vous allez en baver pour ouvrir les portes. On vous donne un code, puis une clef, et à vous de deviner le mot de passe. En fait, il faut enlever les lettres de la clef et du mot de passe. C'est simple au premier abord, mais ça se complique par la suite. Il y a plusieurs mots dans le code ou des lettres qui manquent. Le premier mot de passe est "HEAD". Le deuxième, une fois décodé, est "NEWCOMR". Mais, en fait, il manque une lettre, et il faut deviner "NEWCOMER"... Plus tard, il y aura "ENERGY", dont l'énigme est coton. Bon courage.

Le premier mot de passe à deviner !

Il y a une boîte où l'on peut entasser des items, histoire de ne pas trop surcharger son équipement.

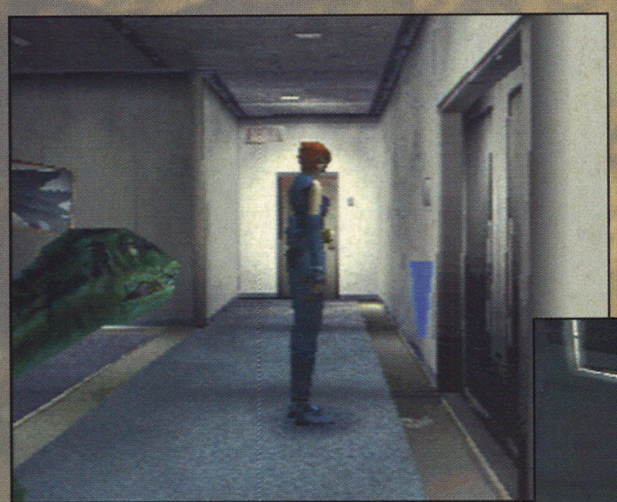
On passe par le faux plafond.

Comme dans Doom, le fusil à pompe est très agréable.

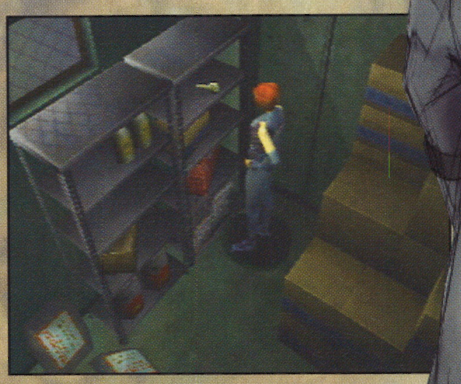


On n'a pas lésiné sur l'hémoglobine.

Une petite trousse de soins à ramasser.



J'ai laissé tomber mon pistolet, je vais me baisser pour le ramasser et...



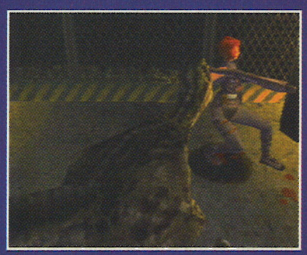
Vous allez devoir en trouver, des clefs...

Tiens, c'est marrant, on se croirait vraiment dans "Jurassic Park"...

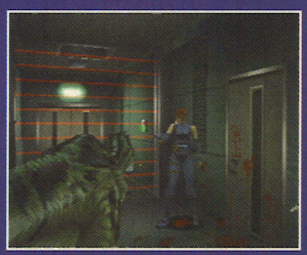
DINO CRISIS

MIAM ... MIAM...

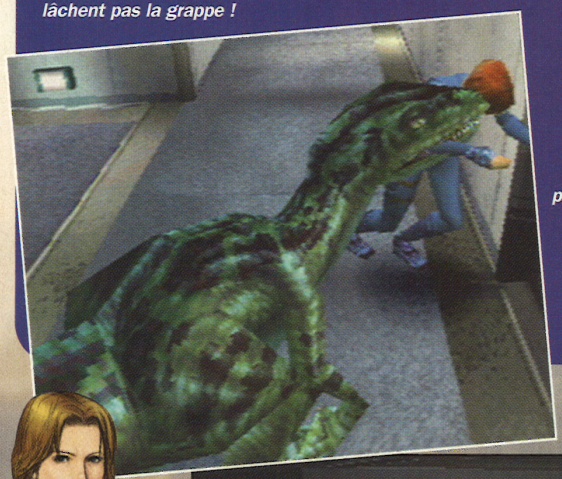
Les dinosaures sont bien plus rapides que les zombies de Resident Evil, et très difficiles à esquiver. Il faut tirer et reculer. Heureusement, la plupart du temps, ils sont seuls, tout du moins au début...



Ces sales bestioles ne vous lâchent pas la grappe !



Ici, pas moyen de reculer...



Ne me prends pas par le bras, voyons, les gens vont jaser.

Mais non, je ne passe pas mon temps à me faire bouffer par les dinos !

Une chance ; l'ascenseur marche encore.

Bon, fini de rigoler, il est grand temps de se soigner.

Plus mort que vif.

93%

EDITEUR : CAPCOM

JOUEUR : 1

IMPORT: JAPON

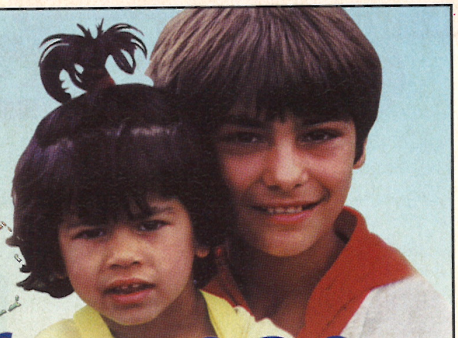
LES PLUS

+ Une réalisation nickel
+ L'ambiance "Jurassic Park"
+ Les dialogues en anglais

LES MOINS

– L'ambiance aurait pu être plus angoissante

Villages d'enfants SOS de France



Parrainez un village d'enfants SOS

Amérique latine

Afrique

Europe de l'Est

Asie

Madame, Monsieur,

Partout dans le monde, des enfants orphelins, abandonnés, en détresse, ont besoin de vous, de votre aide, de votre tendresse. La meilleure façon de les aider est de **devenir marraine ou parrain d'un village d'enfants SOS.**

Pourquoi ?

Le parrainage est un soutien régulier apporté à l'un des 24 villages d'enfants SOS qui accueillent plus de 3 000 enfants dans 17 pays.

Un village d'enfants SOS est un vrai village, intégré à la région, construit dans le style du pays. Il y a une école, un dispensaire, un centre de formation ouverts à tous les habitants des environs. Chaque village comprend 10 à 15 maisons hébergeant 10 enfants. Dans chaque maison, une maman SOS, aidée d'une tante SOS, s'occupe des enfants. Les enfants ont ainsi une **vraie vie de famille,** avec des frères et des sœurs. Ils sont élevés dans leur culture, leurs traditions, par des personnes recrutées et formées localement.

Votre parrainage sert à payer les besoins des enfants : leurs soins médicaux, leur nourriture, leurs vêtements, leur scolarité, puis leur formation professionnelle.

Pour qui ?

Dès réception de votre dossier de parrainage, vous pouvez choisir de parrainer un village d'enfants en Afrique, en Amérique latine, en Asie ou en Europe de l'Est, selon votre souhait.

Combien de temps ?

Accueillis dès la petite enfance dans un village SOS, les enfants y vivent jusqu'à leur majorité. Bien sûr, la vie du village continue après leur départ. Le premier village d'enfants SOS vient de fêter ses 50 ans ! C'est pourquoi le parrainage d'un village est la manière **la plus efficace** d'aider sur la durée. Cependant, vous pouvez, bien sûr, interrompre votre parrainage quand vous le désirez.

Comment ?

Vous recevez régulièrement des nouvelles, des photos, du village que vous parrainez. Une "Lettre aux marraines et parrains" vous informe de tout ce qui se fait grâce à vous dans votre village.

Quatre fois par an, notre revue "Villages de Joie" vous tient au courant de toutes nos actions auprès des enfants.
Si vous avez l'occasion de vous rendre sur place, vous serez toujours accueilli(e) très chaleureusement et vous pourrez mesurer **l'utilité de votre soutien.**

Combien d'argent ?

Parrainer un village d'enfants SOS représente un soutien financier de 150 F par mois, soit 1800 F par an. Mais vous recevez votre reçu fiscal annuel qui vous permet de déduire de vos impôts **60%** de vos versements. Ainsi, votre parrainage ne vous revient en réalité qu'à 720 F par an après déduction, soit **60 F par mois seulement !**

La joie des enfants n'a pas de prix. Donnez-leur une chance. Rendez-leur le sourire.

Tendez-leur la main.
Ils vous attendent.
Ils ont besoin de vous.
Répondez-moi vite !

"Pour eux, merci de remplir et de me retourner dès aujourd'hui votre Bon de Générosité ci-dessous."
Isabelle Auzias, Responsable des parrainages Villages d'Enfants SOS

Villages d'enfants SOS de France

BON DE GÉNÉROSITÉ

COMITÉ DE LA CHARTE donner en confiance

À adresser à : ***Isabelle AUZIAS*** - **Villages d'Enfants SOS de France**
6, Cité Monthiers - 75009 PARIS

☐ OUI, **je souhaite parrainer un village d'enfants SOS en :**

☐ Amérique latine ☐ Afrique
☐ Europe de l'Est ☐ Asie

Veuillez trouver ci-joint mon premier versement de 150 F (qui ne me revient qu'à 60 F par mois après déduction fiscale). Merci de me faire parvenir mon dossier de parrainage.

☐ Je préfère soutenir Villages d'Enfants SOS en faisant un don par chèque de :

☐ 100 F ☐ 250 F ☐ 500 F ☐ Autre : ..... F

Je recevrai plus d'informations sur Villages d'Enfants SOS

Merci de m'adresser mon reçu fiscal qui me permettra de déduire de mes impôts 60% de mon don.

1206 PVNI

● **Je joins mon règlement par chèque :**

☐ Bancaire ☐ Postal

à l'ordre de **VILLAGES D'ENFANTS SOS Actions monde**

Voici mes coordonnées :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville : .....

Un grand merci au journal qui, par son aide, nous permet d'agir plus efficacement.

Pour tout droit d'accès et de rectification, s'adresser à Villages d'Enfants SOS.

GRAND JEU 09/98

DYNAMITE DEKA 2

Avec Dynamite Deka 2, la Dreamcast couvre un nouveau genre. Les amateurs de beat'em all seront ravis par ce jeu d'arcade pure. Ils auront de quoi se défouler pendant l'été !

Dynamite Deka 2 est un beat'em all en 3D. Comme d'habitude, la Dreamcast nous en met plein la vue, avec des textures lissées et des personnages modélisés de façon habile. On peut y jouer à deux simultanément, ce qui est, comme souvent, nettement plus fun.

En revanche, les crédits sont infinis, la durée de vie du jeu s'en trouve d'autant raccourcie — on le finit assez facilement, en deux petites heures. Enfin, pour rallonger un peu la sauce, ce jeu propose plusieurs chemins pour terminer un même niveau.

Entre la plupart des niveaux, vous avez droit à une petite scène cinématique, au cours de laquelle vous devrez accomplir une action bien précise, comme appuyer sur le bon bouton ou bouger le pad au bon moment.

Vous avez le choix entre trois personnages. Chacun possède son style et ses mouvements propres. Vous frappez avec vos poings ou vos pieds, et vous pouvez sortir quelques combos, de même que des projections très efficaces.

Chaise longue ou lance-missiles ?

Classiquement, vous avez droit à un coup spécial, qui vous rend invincible et touche tous les ennemis qui sont au contact. Le seul problème, c'est qu'en l'utilisant, vous perdez de l'énergie vitale. Vous pourrez soulever la plupart des objets que vous trouverez afin de les balancer sur vos ennemis. Cela va de la chaise longue au distributeur de boissons fraîches !

Vous récupérerez également des armes à feu, mais attention, les munitions sont limitées. Mais parfois, peu importe, car contre certains boss, avoir entre les mains un M-16 ou un lance-missiles, met du baume au cœur...

Cela dit, les plaisirs sains n'ont pas été négligés : vous trouverez à certains endroits de la nourriture qui vous redonnera des points de vie. Votre barre de Power se charge en ramassant des options. Lorsqu'elle est au maximum, vous êtes surpuissant et des petites flammes accompagnent vos coups. Le jeu terminé, vous accédez à de nouvelles options, comme, par exemple, une "picture gallery" regorgeant d'illustrations des héros.

Trop court !

La prise en main ne pose pas de problème particulier et, malgré la perspective, on s'y retrouve facilement.

Bref la maniabilité "arcade" est au rendez-vous. Comme d'habitude chez Sega, la réalisation technique est irréprochable. Le seul défaut de ce jeu tient à sa durée de vie trop courte, même si on y revient avec plaisir.

En revanche, le fun est bien là et, dans son genre, Dynamite Deka 2 enterre tout ce qui s'est déjà fait...

Le Panda

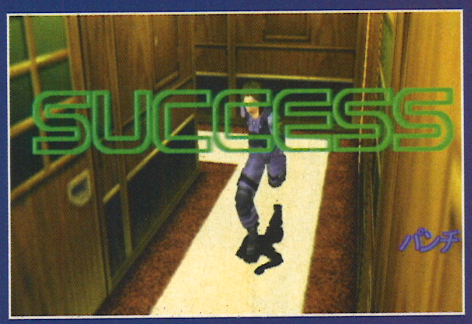
Une arme qui ne fait pas dans la dentelle...

Avec ce pistolet, on les allume tranquillement de loin.

Il faut économiser les munitions, car le chargeur se vide rapidement.

PASSE-MOI LE SEL !

Les petites "scènes cinématiques" mettent un peu de sel dans cet univers de brutes. Elles ne sont pas très difficiles, mais elles relancent l'intérêt du jeu une fois qu'on l'a terminé.



Ce coup-ci, j'ai réussi mon coup.

Il faudra éviter les caisses qui vous tomberont dessus.

On ne gagne pas à tous les coups...

Le zoom est automatique, et il n'y a pas de problèmes de vue.

Au fur et à mesure qu'elle prend des coups, l'héroïne perd ses vêtements. Un concept à développer.

Le boss est si gros qu'il est difficile de le manquer.

Il faut se méfier du décor...

Il faut garder ses distances pour ne pas se laisser entourer.

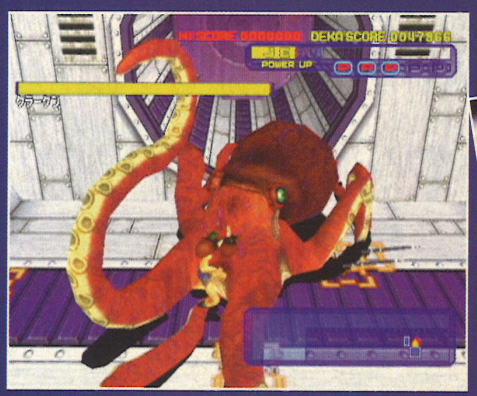
Au maximum de puissance, des petites flammes jaillissent lorsque je frappe.

DYNAMITE DEKA 2

Il me soulève comme un fétu de paille...

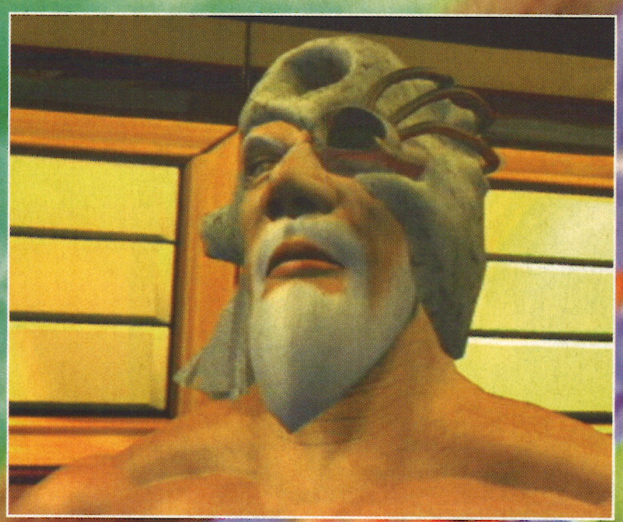
PLUS C'EST LONG...

Les boss sont résistants et ne se laissent pas envoyer au tapis au premier coup. Heureusement, leur barre de vie est affichée, ce qui évite de se décourager. Contre chacun d'eux, vous devrez trouver la bonne tactique.



Un boss qui a le bras long.

Les projections sont redoutables. Me voici en bien mauvaise posture...



88%

EDITEUR : SEGA

JOUEURS : 1-2

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Des graphismes style arcade
+ Plusieurs chemins pour avancer
+ Une maniabilité excellente

LES MOINS

– Une durée de vie extrêmement courte
– Un nombre de coups insuffisant

100% Minitel

Soluces Tests News
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

36.15 : 2.23 FTTC/min

Street Fighter Zero 3

On ne présente plus Street Fighter, car à moins d'avoir passé une quinzaine d'années congelé entre deux Twix glacés dans le frigo de Switch, vous connaissez le topo, c'est obligé.

Street Fighter Zero 3, vous ne le devinerez jamais, est un jeu de baston en 2D dans la pure tradition Capcom. D'une certaine façon, ce Zéro 3 constitue même un collector, puisqu'il reprend tous les personnages des précédentes moutures (et il y en a..), notamment ce pauvre Blanka, qui avait disparu et qui, pourtant, est une véritable bête de combat. SFZ3 prend également en compte l'évolution de leurs techniques de combat et vous propose, lorsque vous sélectionnez votre perso, de choisir entre trois d'entre elles, qui correspondent grossièrement aux diverses époques de la série. C'est une excellent idée, qui relance l'intérêt du jeu et permet aux bastonneurs nostalgiques de retrouver certains coups disparus. Et puisqu'on en parle, signalons qu'il y a toujours une pléthore de coups spéciaux, combos et autres furies, comme il sied à tout bon Street Fighter.

Vega en forme

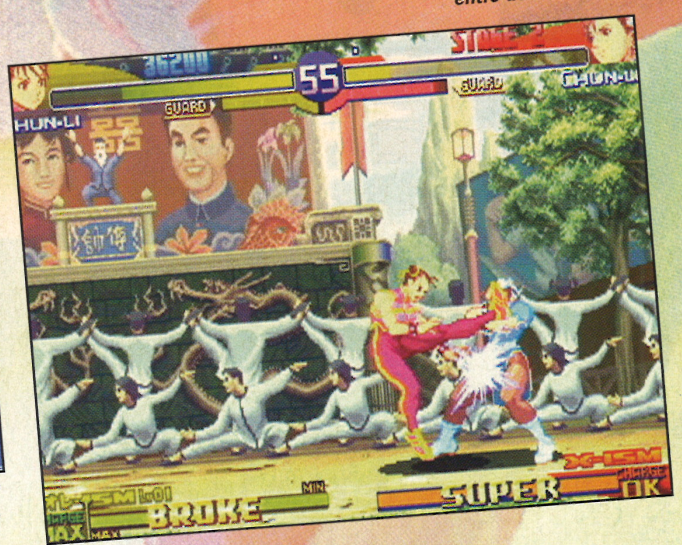
SFZ3 propose un bon paquet de modes de jeu, dont le très sympa Dramatic Battle, qui permet de jouer à quatre simultanément, par équipes de deux. Bon, il faut quatre paddles, mais pour qui les possède, ce mode est très marrant. On note également la présence du classique mode Arcade, d'un mode Aventure (où le personnage gagne des points d'expérience et passe de niveau en niveau au fur et à mesure des combats – c'est rigolo, mais sans plus –), et d'un mode Baston contre le boss, j'ai nommé le célèbre Vega, qui est en très bonne forme.

Street Fighter Zero 3 est peut-être le meilleur jeu de baston 2D du moment, et seul KoF lui tient tête. Si vous êtes amateur de baston, vous savez ce qu'il vous reste à faire, d'autant que ce Zero 3 est, de loin, le plus abouti des Street Fighter depuis longtemps.

On regrettera simplement une réalisation technique pas tellement plus aboutie que celle de la version Playstation. Certes, c'est beau et rapide, mais bon... Faudrait pas oublier qu'on est sur Dreamcast !

Le Panda

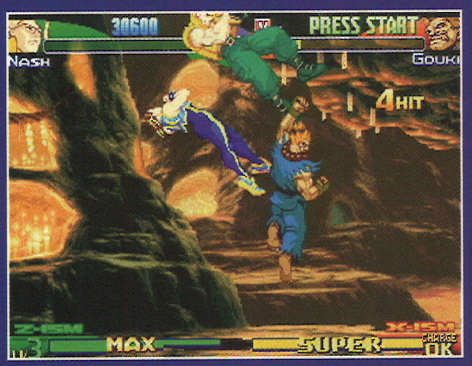
Chouette , je viens de passer un niveau ! J'suis trop fort...



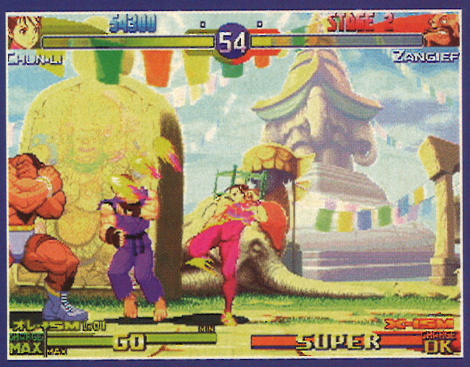
Un duel fratricide entre deux Chun-Li !

DRAMATIC BATTLE

Le mode Dramatic Battle permet de jouer jusqu'à quatre simultanément, par exemple à deux contre un. Un mode sympa, qui engendre des batailles un peu confuses, mais très fun... Bref, un plus indéniable.



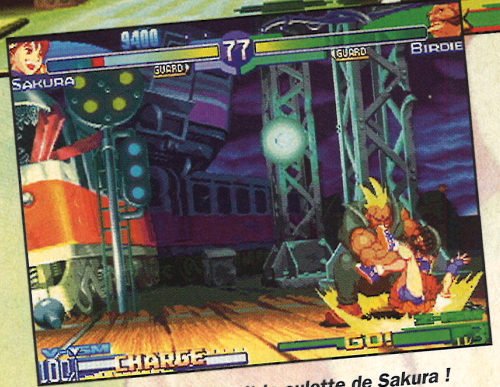
C'est ce que l'on appelle faire d'une pierre deux coups... ou une paire d'un coup !



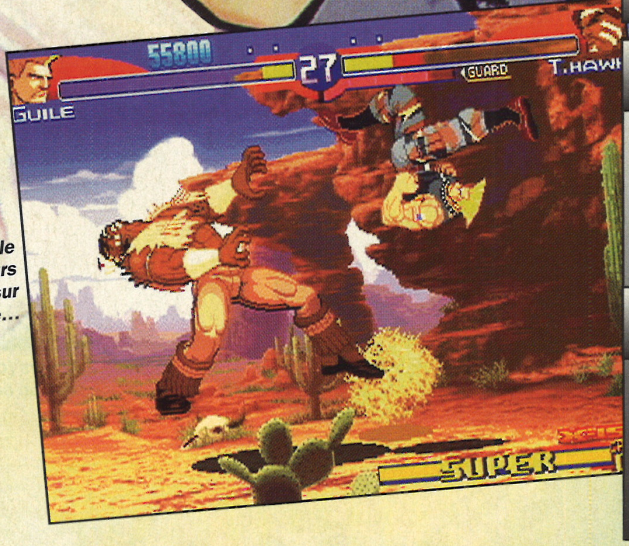
A deux contre un, c'est quand même plus facile... quand on est deux !

Les projections sont très efficaces.

Le Hurricane Kick reste un coup très en vogue.



Hé, hé, regardez, on voit la culotte de Sakura !



Guile est toujours autant sur la défensive...

92%

EDITEUR : CAPCOM

JOUEURS : 1-4

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Le mode 4 joueurs
+ Tous les persos de Street Fighter
+ Un nombre de coups étonnant

LES MOINS

– Pas de véritable différence avec la version PSX

Buggy Heat

Si ça continue comme ça, la Dreamcast va devenir la console des jeux de courses ! Le dernier en date, Buggy Heat, n'a rien envier aux machines d'arcade.

Qui s'y frotte, s'y brûle...

Whouaa, ça décoiffe! Dans le genre beau, Buggy Heat tue tout. Les graphismes sont d'une qualité incroyable, l'animation sublime et les bruitages parfaits. C'est simple, on se croirait devant une borne d'arcade.
Pour ceux qui ne l'auraient pas encore deviné, Buggy Heat est une simulation de buggy. Vous partirez donc au volant de l'un des bolides proposé (buggy, truck, 4 x 4...) sur des circuits semés d'embûches : bosses, dunes, flaques d'eau...

Apprentissage complexe

Vous devrez rapidement apprendre à maîtriser votre véhicule, si vous ne voulez pas finir bon dernier. Cette phase d'apprentissage est d'autant plus complexe que vous pouvez effectuer des tas de réglages sur votre véhicule qui influeront énormément sur son comportement.
Différents modes de jeu sont proposés, dont le mode Championnat, le Time Attack, le Versus (2 joueurs), ou encore le mode Entraînement.

Six circuits

Un des gros points forts de ce jeu, en plus de sa beauté, est sa diversité. En effet, pas moins de six circuits vous proposés. Vous aurez donc la joie de courir sur l'asphalte français, péruvien ou japonais, de vous éclater dans le sable d'une plage américaine ou d'un désert égyptien, ou encore de glisser sur de la neige russe. La diversité des graphismes et des tracés rend chaque circuit unique et augmente le plaisir de jeu. De plus, lorsque vous jouerez dans le mode Championnat en niveau Expert, vous devrez parcourir certains de ces circuits sous la pluie de nuit, ce qui augmente considérablement leur difficulté.

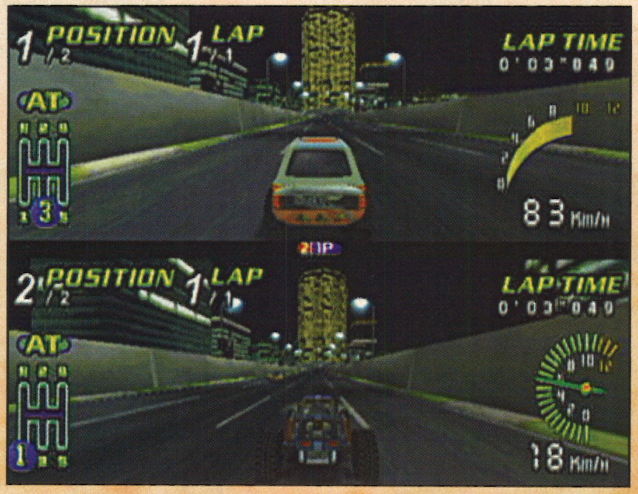
Vrais-faux pilotes

Et ce n'est pas tout ! Buggy Heat innove réellement en vous permettant de jouer à plusieurs... tout seul ! Concrètement, il s'agit de "simuler" un de vos amis, en dotant un concurrent d'une intelligence artificielle basée sur son style de pilotage ! Le principe est simple : à la fin de chaque circuit, le jeu enregistre sur VM le style de conduite du joueur. Tous les détails sur son pilotage sont pris en compte : passage des vitesses, négociation des virages, contre-braquage... Il suffit ensuite de prendre les statistiques de ce pote pour jouer contre lui comme s'il était à côté ! Et comme le jeu dispose d'une option Internet, il y a fort à parier que l'on pourra télécharger des sauvegardes depuis le Net, et se mesurer ainsi aux meilleurs pilotes mondiaux, sans sortir de chez soi ! Seul inconvénient : les statistiques de l'intelligence artificielle occupent un VM entier (200 blocks).

Cheub

LES RÉGLAGES

Choisir les bons réglages est indispensable pour espérer finir une course bien classé. En effet, les suspensions, l'adhérence des pneus, la puissance des freins et la longueur des rapports de vitesse sont paramétrables et influent directement sur les réactions du buggy. Sur la photo ci-contre, un exemple de réglage "passe-partout", qui devrait vous permettre de parcourir les circuits sans effectuer des 360° à chaque virage.

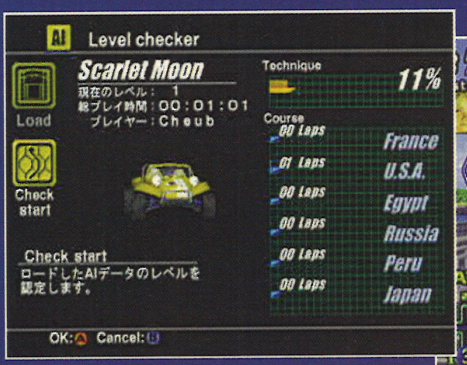


Le mode 2 joueurs (contre un ami ou contre l'ordinateur) propose un écran splitté horizontalement.

GAGNER DES POINTS D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Pour augmenter son niveau d'intelligence artificielle, il faut parcourir tous les circuits des dizaines de fois, en effectuant des tours aussi parfaits que possible. Le plus simple, et surtout le plus rapide, est de jouer en mode Time Attack, c'est-à-dire sans concurrent pour vous bloquer la route, et surtout, en choisissant votre circuit et le nombre de tours à effectuer.

Essayez le mode Time Attack pour gagner facilement des points d'I.A.



11% en I.A... A ce niveau, la voiture passe la seconde vitesse, et c'est tout!

Pour vérifier que votre voiture se comporte bien, vous pouvez laisser l'intelligence artificielle la piloter dans n'importe quel mode. Le message "autopilote" apparaît alors en bas de l'écran.

Faites très attention dans les virages. Si vous dérapez trop, ou si vous rencontrez un obstacle, vous risquez de partir en tête-à-queue et de perdre de précieuses secondes.

Parmi les différentes vues proposées dans le jeu, celle de l'intérieur est la plus cool. On y voit les actions du conducteur en temps réel.

La présentation des véhicules et de leur conducteur est très sympa. On y trouve diverses infos sur le véhicule choisi, comme son poids, sa puissance et son couple.

Dans le mode Expert, le premier circuit se déroule sous un terrible orage... La visibilité est réduite à son minimum et vous aurez la joie d'apercevoir de magnifiques éclairs traverser le ciel.

Dans le mode Entraînement, vous pourrez soit vous entraîner à piloter la voiture, soit regarder une vidéo qui vous explique, en japonais, les trucs et astuces du jeu.

Le circuit en Russie se déroule naturellement sur la neige. Les sensations y sont parfaitement recréées, donnant au jeu un réalisme impressionnant.

92%

EDITEUR : CRI

JOUEURS : 1-2

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Les graphismes
+ C'est hyper-réaliste !
+ Les circuits sont très variés

LES MOINS

- Prise en main difficile
- Une sauvegarde occupe un VM entier

THE KING OF FIGHTERS

DREAM MATCH 1999

King of Fighters '99, le plus technique des jeux de baston 2D, vient défier la Dreamcast. Tous à vos pads, le carnage va commencer !

Ce boss est une véritable brute.

King of Fighters '99 réunit les combattants de plusieurs jeux SNK (le roi de la baston 2D), dont Fatal Fury et Art of Fighting. Les combats mettent aux prises deux équipes de trois qui s'affrontent à tour de rôle. Lorsqu'un perso est éliminé, il est remplacé par son suivant. Entre chaque round, les combattants ne récupèrent qu'une une faible partie de leurs points de vie. Il sera donc difficile de vaincre les trois adversaires avec un seul personnage.

Concentré de "Chi"

Dans son genre, KoF est le plus technique. Même s'il est facile de prise en main, il faut un sacré entraînement pour le maîtriser, mais, avec de l'assiduité, vous pourrez réaliser des Combos très fins.

Chaque personnage possède un bon nombre de coups spéciaux, dont au moins deux Furies. Vous réalisez ces dernières quand votre barre d'énergie est dans le rouge (ce qui signifie que vous êtes presque mort), ou quand celle de Power est au maximum. Celle-ci se remplit au fil du combat, lorsque vous donnez des coups. Vous pouvez également concentrer votre "Chi" pour remplir votre barre de Power ; le problème, c'est que vous devenez alors totalement vulnérable.

Un coup classique, mais toujours efficace.

Roulade avant

Il est possible d'esquiver les attaques adverses : le combattant fait un pas de côté pendant une seconde, avant de revenir sur le même plan que son adversaire. Cette tactique nécessite un excellent timing, mais bien utilisée, elle permet d'enchaîner de redoutables contres.

Dans le même esprit, votre combattant est capable de faire une roulade avant pour surprendre l'adversaire ou esquiver une boule de feu, tout en se retrouvant instantanément au contact de votre adversaire. Si vous l'êtes déjà, votre roulade vous propulsera dans son dos, et il devra être très rapide pour changer le sens de sa garde.

Lorsque deux combattants se frappent en même temps, le premier qui porte son coup fait un "Counter". Les dégâts sont nettement supérieurs à ceux d'une attaque normale.

Et superbe cinématique

Du côté de la réalisation, il est clair que KoF 99 n'exploite pas à fond toutes les possibilités graphiques de la Dreamcast : même si le jeu est très beau, il n'est pas supérieur, sur ce plan, au KoF 98 de la Neo Geo.

En revanche, les temps de chargement sont aussi courts que ceux d'une cartouche. Et pour une fois, SNK nous offre une superbe scène cinématique en introduction.

Bref, vous l'avez compris, King of Fighters '99 est certainement le meilleur jeu de baston en 2D sur Dreamcast.

Le Panda

LES FURIES

Les Furies sont très efficaces et plus simples à sortir qu'auparavant. Il faudra néanmoins vous entraîner pour les maîtriser parfaitement.

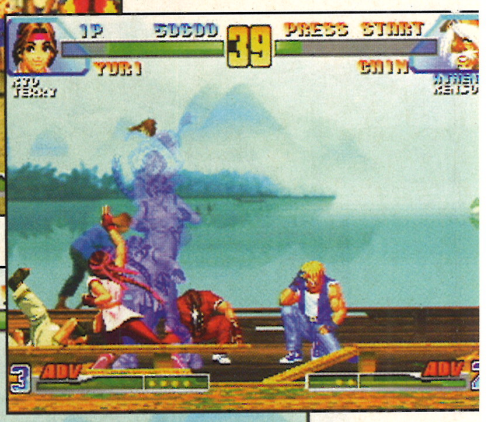
Kyo reste le roi des flammes.

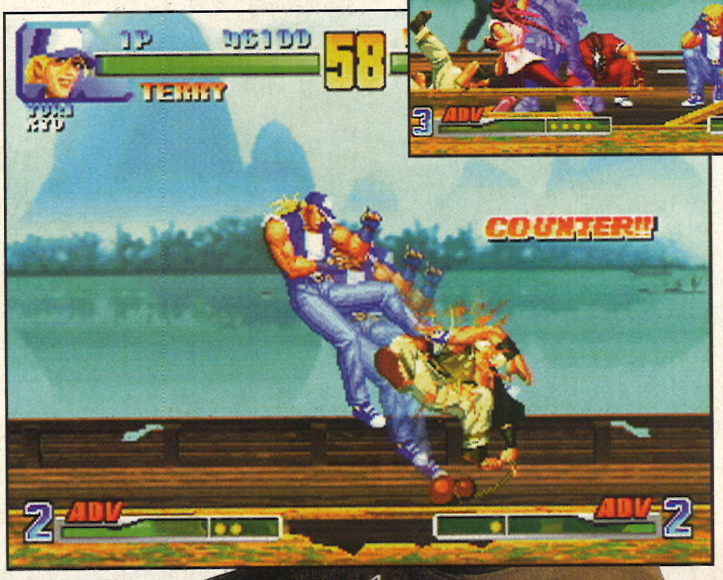
Terry se prend pour Ken...

Il n'y a pas à dire, Terry reste mon personnage favori.

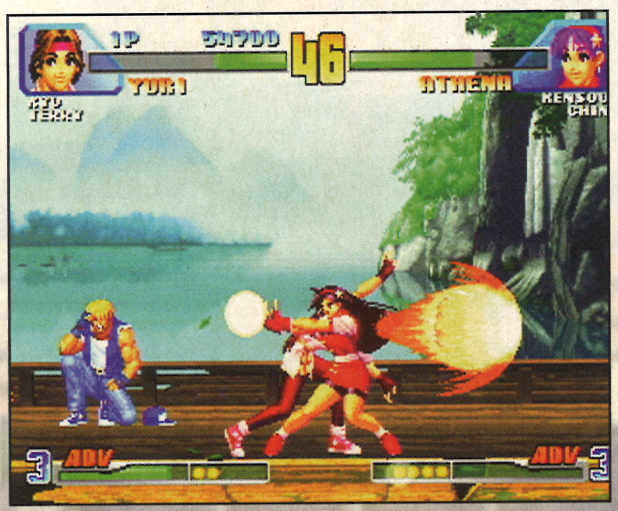
La belle Maï possède une panoplie de coups très complète.

Les personnages éliminés font la gueule au second plan.



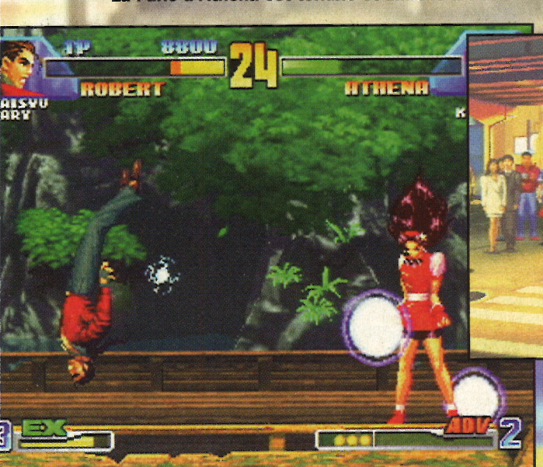


Les contres font très, très mal.



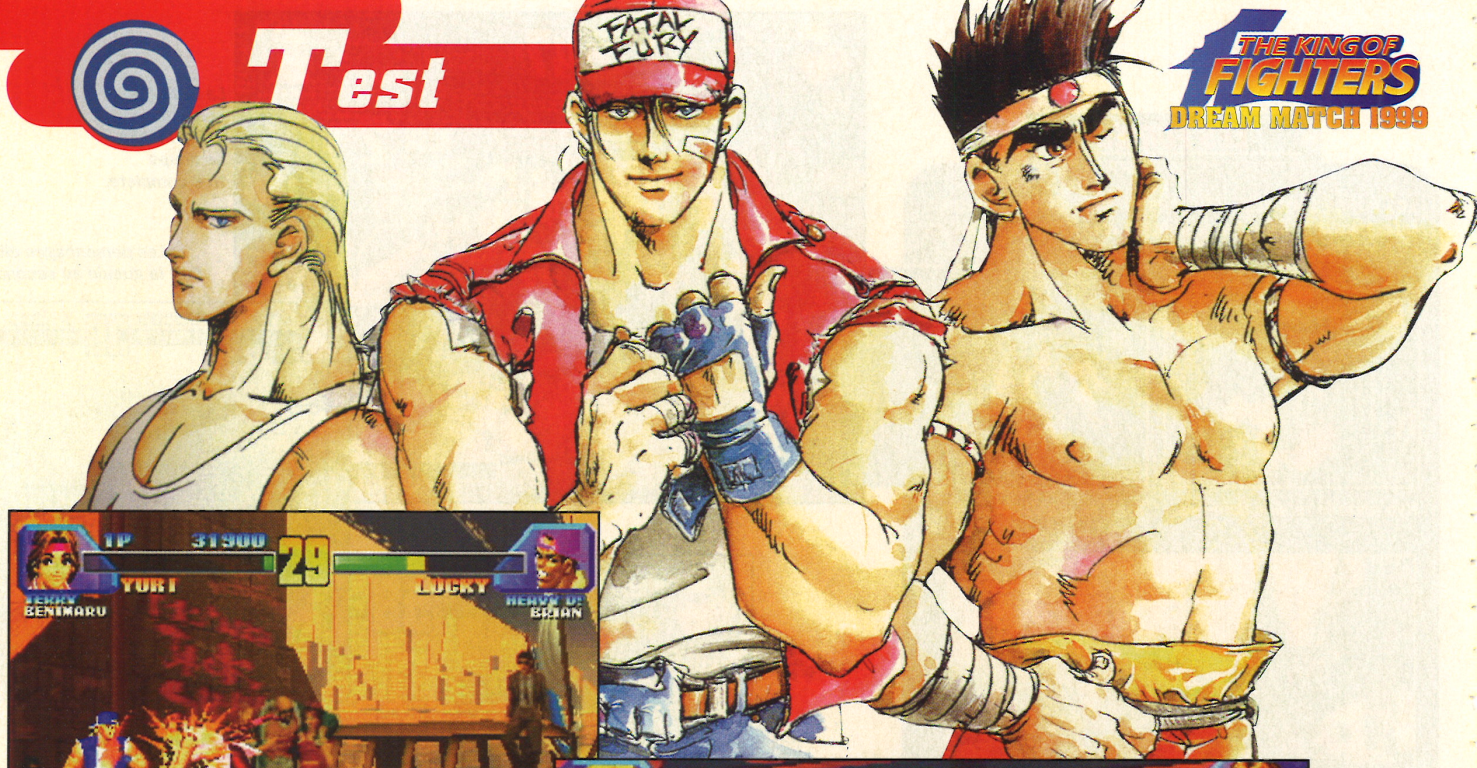
Les deux attaques manquent leur cible.

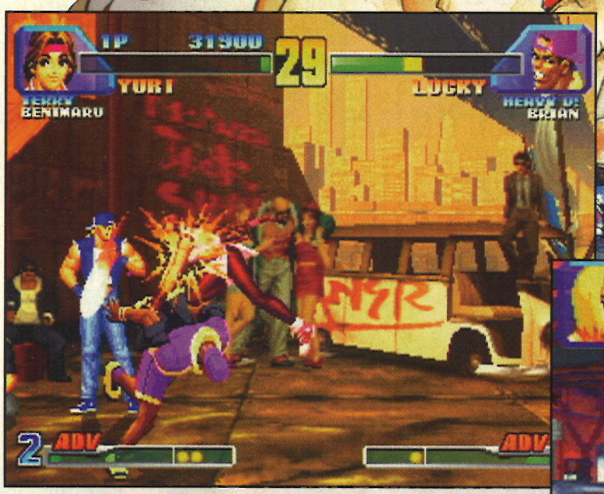
La Furie d'Athéna est terrible et difficile à contrer.



Et pan ! Dans la Marcouille !

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999





La petite Yuri n'est pas très puissante, mais très rapide.

Blue Mary est la reine des projections.

LE MODE SURVIVAL

Le mode Survival est assez coton, puisque vous n'avez qu'un seul personnage pour vaincre l'équipe adverse. Ses décors contiennent des éléments en 3D.

En enchaînant cette Chope, et uniquement celle-là, vous pouvez vaincre la plupart des autres combattants.

Terry vient de rater son train...

92%

EDITEUR : SNK

JOUEURS : 1-2

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Une animation rapide et fluide
+ Une maniabilité excellente
+ De nombreux coups et Combos

LES MOINS

– On les cherche encore...

FHM... Les hommes vont prendre une mauvaise habitude de plus.

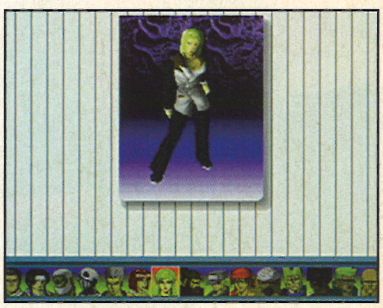
Nouveau ! 18 F

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

Fighter Maker

Vous en avez marre des jeux de baston en 3D aux coups limités ? Vous désirez créer vos propres jeux ? Voici la solution : Fighter Maker.



Choisissez le physique de votre combattant parmi la vingtaine de personnages prédéfinis.

Voici un genre de soft fort rare sur consoles. On en trouve sur ordinateurs, et il existe au Japon des softs qui permettent de créer vos propres jeux de rôles, mais c'est la première fois qu'un tel outil arrive sous nos latitudes.

Tous les arts martiaux

Le principe est le suivant : vous créez ou modifiez un combattant, vous le sauvegardez sur carte-mémoire, et vous l'emmenez affronter celui d'un pote.
Cela a un double intérêt : laisser libre cours à votre imagination et montrer vos talents de créateur à votre entourage. Car avec Fighter Maker, vous pouvez créer tous les coups que vous voulez, et reproduire ainis n'importe quel art martial dans ses moindres subtilités !
Fighter Maker propose une vingtaine de styles préprogrammés : kung fu, catch...
Fighter Maker propose un mode d'édition des persos très complet et relativement accessible. Tout se passe via des menus : vous choisissez le profil (nom, date de naissance...), le physique (parmi un choix de 20 combattants prédéfinis et non éditables), et surtout, les déplacements (coups, chopes, etc.).

Une tâche très ardue

Tout est paramétrable, et tout est faisable. Si vous voulez que votre perso marche sur les mains, il le fera ! Si vous avez envie qu'il fasse dix sauts périlleux, c'est possible ! Si vous rêvez de voir un combattant donner des coups de boule, créez ce coup !
Fighter Maker ne limitera pas votre imagination, mais il faut reconnaître que c'est tout de même une tâche très ardue, d'autant que chaque personnage peut "apprendre" jusqu'à 40 coups et 6 chopes — largement plus que dans les jeux de baston "classiques". Mais Fighter Maker n'est pas parfait. D'abord, créer un personnage vous prendra des heures : vous devez définir tous les mouvements qu'il effectuera, au centimètre près, et cela est extrêmement long et fastidieux. Ensuite, chaque persoaura besoin d'une carte-mémoire entière pour être sauvegardé, ce qui vous dissuadera d'en créer une cinquantaine...
Et enfin, mise à part l'édition des persos, le jeu est vraiment nul : décors horribles, pas de scènes cinématiques, temps de chargement très longs... Mais bon, c'est un soft idéal pour ceux qui adorent les jeux de baston pure et qui n'ont pas encore trouvé leur bonheur avec ceux existant.

Cheub

Dommage que le jeu en lui-même soit si moche. Certains décors sont horribles.

Définir les mouvements de votre personnage est la tâche la plus longue et la plus difficile.

Les menus qui vous guident pour créer votre combattant sont plutôt bien réalisés.

Choisissez la commande pour effectuer un coup spécial.

78%

EDITEUR : ASCII

JOUEURS : 1-2

IMPORT : US

LES PLUS

+ Vous pouvez créer tous les coups que vous voulez.

LES MOINS

- Création des persos longue et difficile
- Une mémo entière par perso !
- Pas de scènes cinématiques

FHM... Les hommes vont prendre une mauvaise habitude de plus.

Nouveau ! 18 F

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

Rival Schools 2

C'est la saison des suites, voici donc celle de l'excellent Rival Schools. La rentrée avant l'heure ? En tout cas, l'occasion de retourner au lycée, et, pour une fois, pas pour étudier. Bref, ça va encore castagner sec...

Rival Schools 2 est un jeu de baston tout en 3D, aussi bien pour la modélisation des personnages que pour les décors. Il est possible, comme dans Toshinden et dans la plupart des jeux récents, de faire un pas de côté pour changer de plan, afin d'esquiver une attaque et de contre-attaquer. Il y a quelques nouveaux personnages par rapport au premier volet, dont une photographe sympa à manier.

Entrez dans la danse

On trouve dans Rival Scools 2 un nouveau mode Scénario, sous forme, une fois encore, de digital comics : on crée un personnage que l'on entraîne (il peut s'inscrire dans un club de sport). Il y a bien sûr quelques petites épreuves : baseball, foot, danse... On peut, du reste, accéder à ces épreuves pour s'entraîner. Vous aurez du mal à le croire, mais elles ne sont pas cheap du tout, voire même plutôt bien réalisées.

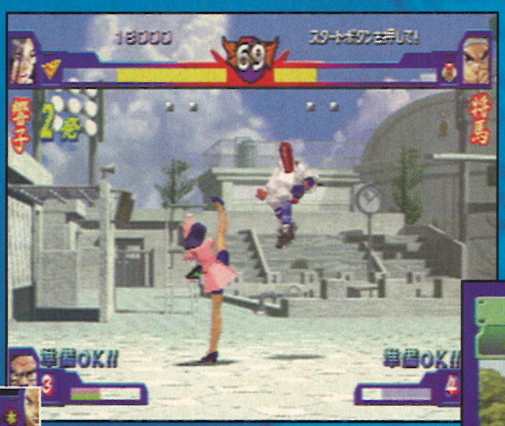
Une bonne panoplie de coups

On ne note pas de grosses améliorations graphiques dans ce deuxième volet. Les personnages sont réussis, mais les décors manquent parfois de sophistication. Chaque perso possède une bonne panoplie de coups et deux Furies. On peut les utiliser dès que la barre de Power se remplit. Comme dans Vampire, elle peut se remplir plusieurs fois de suite, il alors possible d'enchaîner les Furies. Les combats se font par groupe de deux, et en deux rounds gagnants. Il est possible de garder ou de changer de personnage entre chaque round, et on peut faire une double Furie, en général très efficace et impressionnante. Mais, cela consomme du Power.

Un lifting efficace

Rival Schools 2 ne bénéficie que d'améliorations assez superficielles. On a donc plus droit à un lifting qu'à un nouveau jeu. Mais j'avoue que j'accroche toujours autant, et il n'est pas sorti des masses de bons jeux de baston récemment. Bref, c'est un bon choix pour l'été, surtout si vous n'avez pas la version précédente.

Le Panda

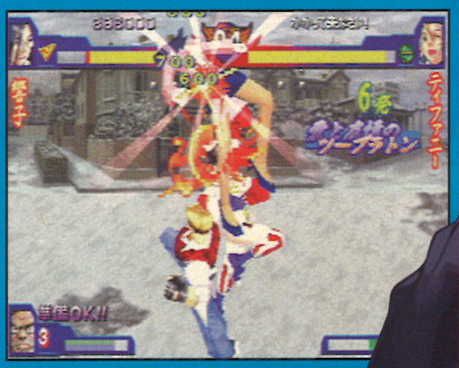


Les zooms et autres mouvements de caméra sont très bien gérés.

Les Furies reprennent le même principe que dans la version précédente.

La partie Aventure se passe comme un digital comics.

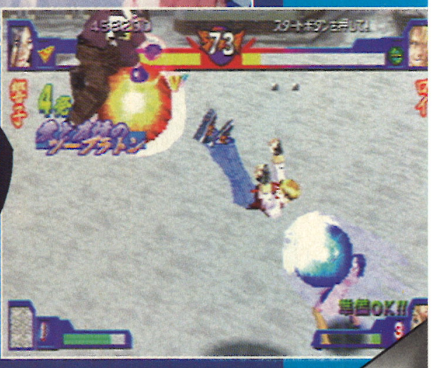
Les modes Entraînements sont assez poussés.



Un très efficace double Dragon Punch.

DOUBLE FURIE

Vos deux personnages peuvent joindre leurs forces pour réaliser des doubles Furies. Elles sont très efficaces, même si elles consomment le double de puissance. En plus, elles sont très simples à sortir puisqu'il suffit d'appuyer sur deux boutons en même temps.

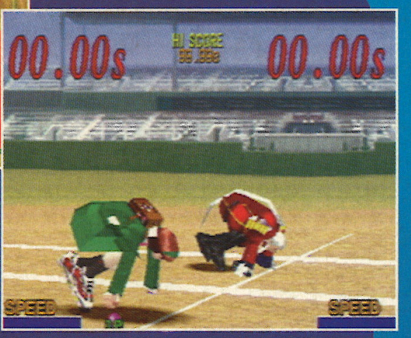


Une belle double Furie du style Dragon Ball.

RAYON SPORT

Il y plein de petites épreuves sportives dans ce jeu. Du reste, comme Rival Schools se passe au lycée, cela ne devrait surprendre personne. Les lecteurs attentifs de mangas auront remarqué que les "clubs" de sport occupent une place importante au Japon.

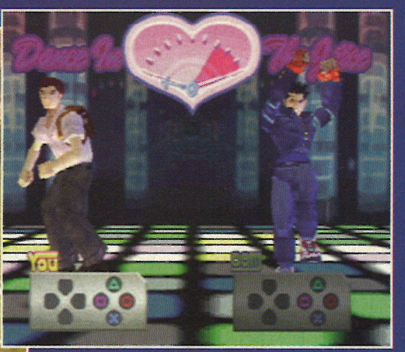
Il faut servir sur une tête...



Le 100 mètres, histoire d'esquinter les boutons du pad !

Il faut renvoyer la balle, une épreuve de base-ball classique.

La crispante séance de tirs au but.



Enfin, pour faire plaisir à Switch et à Gia, le jeu de danse.

90%

EDITEUR : CAPCOM

JOUEURS : 1-2

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Une animation rapide
+ Plein de petites épreuves
+ Une pléthore de coups

LES MOINS

- Des graphismes peu soignés

MARIO GOLF 64

Mario, l'éternelle mascotte de Nintendo, a réuni sa bande d'amis pour aller sur le green se faire quelques trous. Bienvenue au club !

Les jeux de Golf sont rares sur consoles, et en général très réalistes (donc, difficiles d'accès). Nintendo s'est lancé dans le genre en nous proposant d'aller sur le green avec Mario et ses amis, pour nous offrir un vrai hit amusant et accessible à tous.

Réaliser un birdie n'est pas donné à tout le monde. Pour marquer l'événement, une taupe sort de son trou pour vous féliciter.

Un challenge de taille

On est habitués aux hits avec Nintendo, et ce n'est pas Mario Golf qui va rompre avec la tradition ! Contrairement aux autres jeux de golf, où il faut être très sérieux et hyper concentré, vous pourrez ici évoluer sur les différents parcours en vous amusant (surtout si vous êtes entre amis). Les graphismes, dans le plus pur style Mario, sont carrément superbes. Et c'est vraiment éclatant de retrouver Mario, Luigi, Yoshi ou Peach, et de les voir se morfondre lorsqu'ils ratent un coup, ou sauter de joie quand ils réussissent un birdie. L'ambiance sonore est, quant à elle, parfaite : une musique d'ambiance vous suit durant toute la partie, et les bruitages (chants d'oiseau, pluie...) sont excellents.

Mais le plus impressionnant, c'est le nombre de modes de jeu disponibles : dix en tout, dont trois pensés spécifiquement pour le mode Multijoueur, et cinq pour le mode Solo. Chaque mode a son propre challenge. Vous devrez par exemple faire passer la balle à travers des anneaux, jouer avec un nombre de clubs limité, ou encore finir le parcours le plus rapidement possible. Vous commencez le jeu avec quatre golfeurs, et vous pourrez en récupérer plein d'autres toujours plus puissants en jouant au mode Character Get.

Une superbe simulation

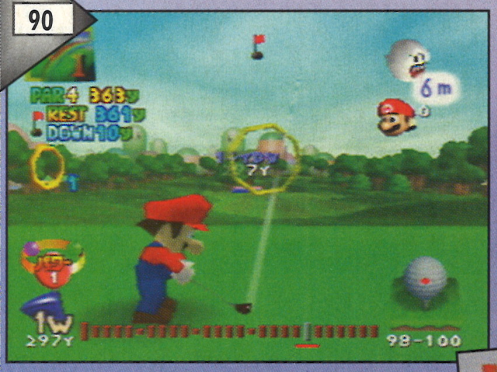
Mais même si le jeu est amusant, il n'en reste pas moins une superbe simulation de golf. Tous les paramètres sont gérés, comme la force et la direction du vent, la météo, ou encore le trajet de la balle suivant l'endroit où vous la frappez. Un classique mais très efficace système de barre de puissance est utilisé. Pour vous aider, la trajectoire de la balle et l'endroit où elle va atterrir sont matérialisés à l'écran.

Réalisation parfaite, durée de vie quasi infinie, fun omniprésent... Le plus fort, c'est que même si on n'a jamais joué au golf, ce jeu est éclatant. Certes, il vous faudra un peu d'entraînement pour en comprendre les règles basiques (et comme le jeu est en japonais, cela pourra poser quelques problèmes), mais une fois cette période d'apprentissage passée, vous vous surprendrez à réaliser des bogies ou des eagles...

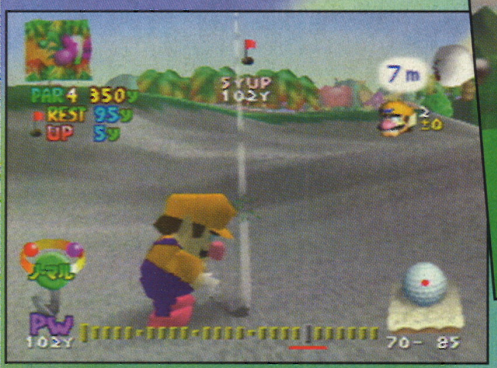
Mais la perfection n'est pas de ce monde

Le seul reproche que l'on pourrait formuler concerne le mode Minigolf, un peu bâclé : les parcours, en forme de chiffres, y sont trop simples et l'on aurait adoré trouver de vrais circuits (avec des moulins, des tunnels...). Mais ne vous y trompez pas, c'est un jeu à posséder absolument !

Cheub



Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Mario est un des personnages cachés du jeu. Mais vu que c'est un golfeur extrêmement puissant, c'est un peu normal.



La balle est dans un bunker... Pour la sortir de là, il faut changer de club (le jeu s'en charge pour vous), mais vous allez perdre un coup à la sortir...

Tiens, il pleut ? La pluie, même si elle est parfaitement réalisée, est vraiment gênante, car elle freine la balle.

La barre en bas de l'écran est utilisée pour frapper la balle : vous choisissez d'abord la puissance de votre coup, puis vous frappez.

95%

EDITEUR : NINTENDO

JOUEURS : 1-4

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Plusieurs modes de jeu
+ Des tonnes de persos
+ Une durée de vie exceptionnelle

LES MOINS

- Le jeu est tout de même technique
- Une difficulté relativement élevée

Fatal Fury Wild Ambition

SNK est connu depuis longtemps pour son savoir-faire en matière de baston 2D. Mais qu'en est-il de ce Fatal Fury Wild Ambition, premier titre en 3D de cet éditeur sur la Playstation ?

Le principe des Fatal Fury est longtemps resté le même. Dès le début, l'originalité de cette série tenait à ses combats sur des plans multiples (la 3D n'existait pas à l'époque) : premier plan, plan central ou arrière-plan. Ainsi, on pouvait changer de plan pour esquiver une attaque. C'était aussi l'un des premiers jeux à proposer des décors en mouvement : sur une barque, sur le toit d'un train...

Raté, essaie encore...

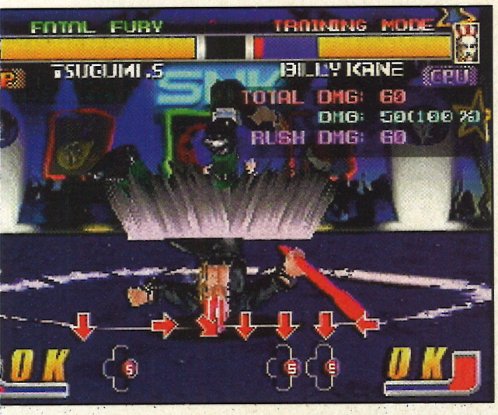
SNK se lance donc dans le grand bain de la 3D avec ce FF Wild Ambition. Quelques nouveaux personnages viennent s'ajouter à la dizaine que l'on connaît déjà. On retrouve avec joie Raiden, le gros catcheur des premiers épisodes (souvenez-vous du stage dans le désert avec le gros truck). Quant à Toji, ce sont ses premiers pas dans la série.

Le gros problème de ce titre, c'est sa réalisation. Tout d'abord, les scènes cinématiques sont bien orchestrées, mais pixélisées. Ensuite, les persos sont petits et mal dessinés, et les décors ne sont pas très remplis, voire vides pour certains. Ensuite, le son est carrément pourrave et l'animation n'est pas un exemple de fluidité. En clair : c'est raté...

Mais rassurez-vous, il y a tout de même deux points positifs : la mise en scène des Furies assure et la maniabilité est bonne.

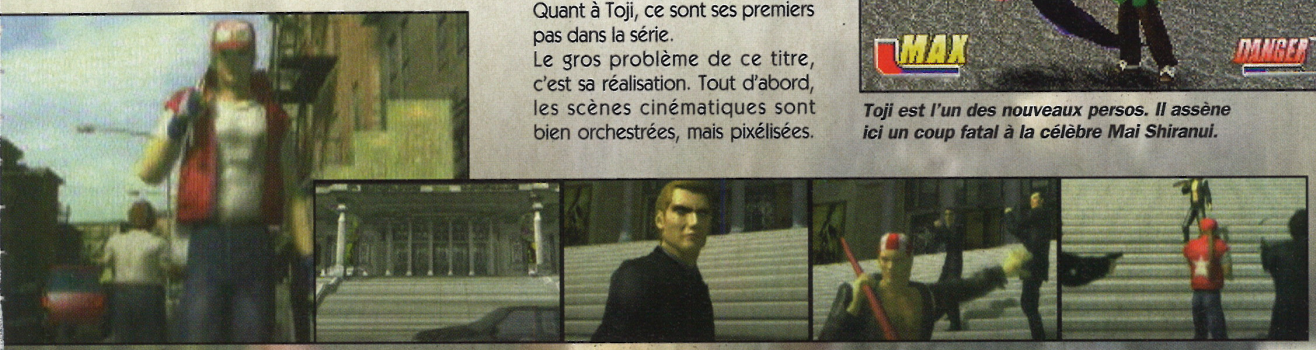
Bref, avec la concurrence actuelle, FFWA va avoir du mal à se faire une place... Pour tout dire, Rival Schools 2 me semble un achat plus judicieux pour se défouler au retour de la plage.

Switch



Un mode Training est disponible. Les débutants qui découvrent la série pourront s'y entraîner dur...

Toji est l'un des nouveaux persos. Il assène ici un coup fatal à la célèbre Mai Shiranui.



Furie cantonaise

Vous ne le savez peut-être pas, mais c'est SNK qui a inventé les Furies dans les jeux de baston. D'où le nom "Fatal Fury". Evident ? Pas forcément pour les newbies. Dans FFWA, les Furies sont bien sûr en 3D et les mouvements de caméra les accompagnent. Joe va nous faire une démonstration. A toi Joe.

Les deux phases finales de la Furie. La toute dernière (le huitième Hit Combo) est vraiment bien rendue.

68%

EDITEUR : SNK

JOUEURS : 1-2

IMPORT : JAPONAIS

LES PLUS

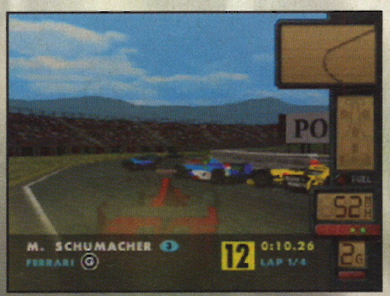
+ Les belles cinématiques
+ La mise en scène des Furies

LES MOINS

- La réalisation bâclée
- Le trop peu de persos
- Le manque d'innovations

F1 WORLD Grand Prix II

F1 World Grand Prix premier du nom avait, en son temps, bouleversé la donne dans la hiérarchie des simulations de formule 1 sur N64. Voici qu'arrive le second volet de cette série, avec son lot de champions et de courses ébouriffantes. Compte rendu des premiers tours de piste.



Il faut à tout prix éviter de sortir de la piste : les roues patinent à mort lorsqu'elles sont recouvertes de terre.

Le mode 2 joueurs est agréable, mais, à l'image du reste du jeu, les sensations sont un peu aseptisées.

Quelques efforts de modélisation

Les graphismes manquent un peu de pêche, mais certains circuits possèdent des passages vraiment réussis. La vitesse de jeu ne permettant pas de profiter du paysage, voici quelques morceaux choisis.

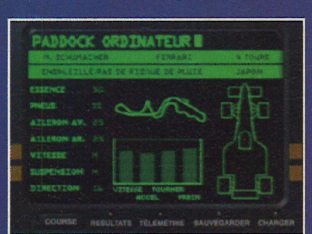
Le circuit de Spa, en Belgique, est un haut lieu de la formule 1. Les embouteillages sont à l'image des dénivellations du circuit : corsés !

Le célèbre circuit de Monaco est bien réalisé. Les habitations du bord de piste sont détaillées et les repères visuels ne manquent pas.

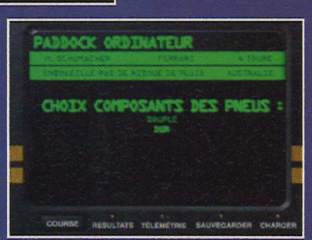
Le circuit d'Hockenheim possède les lignes droites les plus connues du monde. La traversée des bois au volant des monstres mécaniques est toujours un moment privilégié.

La gestion de la formule 1

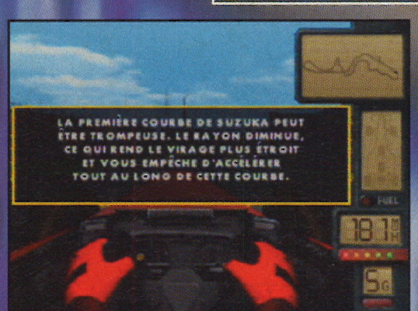
Même si l'ensemble du jeu ne réserve pas trop de sensations fortes, il reste que les réglages des véhicules sont d'une précision sans faille. Les modifications sur les bolides ont une importance primordiale pour espérer réaliser de bons temps.



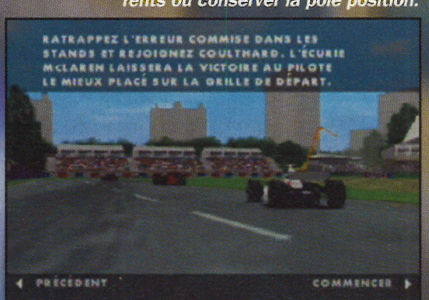
C'est sur cet écran que vous choisirez vos réglages. Tenez compte de la météo et de l'état de la piste.



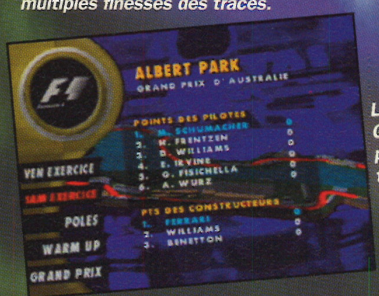
Pour les Grands Prix, l'ordinateur vous propose les réglages essentiels. Il faut prendre en compte toutes les informations.



Le didacticiel présente les difficultés de chaque circuit. Prenez le temps d'étudier les multiples finesses des tracés.



Le mode Scénario vous place dans une situation de course réaliste. Il faut, selon la difficulté, remonter les concurrents ou conserver la pole position.



Le mode Grand Prix propose toutes les véritables étapes du Championnat officiel.

Tous les plus grands champions sont présents. Il suffit de choisir celui qui saura dignement vous représenter.

Avec ce nouveau F1 World Grand Prix, vous allez vous frotter au gratin de la formule 1 sur les circuits les plus célèbres de la planète.
Vous sélectionnez, parmi les pilotes et les écuries officielles, votre favori. Ensuite à vous de choisir de participer à une course d'exhibition à l'orientation arcade ; au mode Grand Prix traditionnel avec ses tours d'essai ; à de petits scénarios qui vous placent dans une situation de course déjà engagée ; ou à une course contre la montre.

Il y en aura pour tout le monde

Trois niveaux de difficulté sont accessibles dès les premiers tours de piste. Le mode Débutant propose un pilotage grandement facilité par l'ordinateur de bord, tandis que les deux autres modes sont réservés aux puristes avides de sensations plus réalistes. Tous les aspects de la gestion d'une écurie professionnelle sont proposés ; vous pourrez ainsi, en fonction des conditions climatiques et de l'état de la piste, régler votre boîte de vitesses, vos suspensions ou vos freins, optimiser votre train de pneumatiques ou décider de la quantité d'essence embarquée. La précision est telle qu'il faudra impérativement, excepté en mode Débutant, trouver les réglages exacts pour chaque circuit Les séances d'essais libres vous permettront de vous familiariser avec la topographie et le tracé des circuits. Une liste exhaustive d'options et de statistiques vous facilitera la tâche.

Un relatif manque de charme

Les divers menus de sélection présentent une esthétique bien agréable, et la navigation à travers les différentes options s'effectue dans un grand confort. Le graphisme des courses, en revanche, n'est pas aussi accrocheur que celui de F1 World GP 1 : les couleurs sont parfois trop criardes, le niveau de détails n'est pas assez élevé, les décors n'ont pas toujours été optimisés, et certaines courses semblent avoir été plus travaillées que d'autres.
L'animation n'est pas non plus sans faille, même si elle saccade moins qu'auparavant. L'effet de vitesse est bien rendu dans la plupart des vues disponibles. Cependant, les vues réalistes deviennent injouables en mode Débutant, particulièrement lorsque la voiture ne peut pas subir de dommages.
La difficulté générale du jeu est assez élevée, et grâce à l'intelligence artificielle assez poussée, vos adversaires vous donneront du fil à retordre.

Mi-chèvre, mi-chou

Avec cette suite, l'intérêt principal de F1 Grand Prix se perd. La maniabilité n'est pas aussi travaillée que dans le premier volet. Le mode Débutant propose une prise en main immédiate où les sensations priment sur le réalisme, mais, dans ce cas de figure, l'action et le rythme de la course ne sont pas assez haletants pour s'apparenter à un véritable jeu d'arcade. Le réalisme de la partie simulation, qui avait fait le succès du premier F1 Grand Prix, semble moins poussé. Les réglages sont certes tout aussi précis, mais les réactions des véhicules ne sont pas à la mesure des meilleures simulations. Les voitures ont "perdu" leur poids, et les nuances dans le pilotage se sont estompées.

Au bout de la ligne droite : l'ennui

Malgré ses indéniables qualités, ce titre manque de pêche, et l'ennui pointe après quelques parties. Même le traditionnellement convivial mode Multijoueur ne déclenche pas l'euphorie.
F1 Grand Prix était un jeu subtil, réservé aux puristes patients. En voulant élargir son public aux amateurs d'arcade, F1 World Grand Prix 2 a perdu en chemin sa profondeur de jeu.

Toxic

Jean Alesi est dans l'herbe, et il aura bien du mal à repartir et à finir la course dans les points...

Hakkinen en plein virage. Il vaut mieux décélérer avant pour éviter un freinage trop brusque et partir en tête à queue.

Les accrochages sont très fréquents sur les circuits techniques. Il faut éviter le contact direct avec vos concurrents, sous peine de perdre du temps.

La Course contre la montre est réservée aux plus rapides d'entre vous. Il faut bien connaître les circuits pour anticiper les courbes.

Les bolides sont assez bien modélisés et les images du ralenti final sont impressionnantes.

83%

EDITEUR : VIDEO SYSTEM

JOUEURS : 1-2

OFFICIEL

LES PLUS

+ La gestion technique complète
+ Certains décors soignés
+ La bonne intelligence artificielle

LES MOINS

– Des graphismes trop grossiers
– Un rythme peu soutenu
– Une animation parfois chaotique

EXPENDA

Les jeux qui viennent du monde du PC commencent à pointer le bout de leur nez sur Dreamcast. Cela dit, on se demande ce que ce jeu de pure arcade pouvait bien faire sur PC...

Expendable est un kill'em all entièrement réalisé en 3D. Vous incarnez un guerrier qui doit dégommer tout ce qui bouge. Un concept assez simple, que même Switch a pu assimiler.

Sus aux faibles !

Au départ, votre arme est du genre minable : pas très puissante et, pire encore, d'une portée assez faible. Fort heureusement, en tuant certains ennemis ou en explosant des caisses, vous récupérez de nouvelles armes. Mais, gaffe, les munitions sont limitées. Enfin, on peut stocker quelques armes et en changer quand les chargeurs de la précédente sont vides.

Il est possible de bloquer le tir de son personnage dans un sens, ce qui permet de courir à reculons tout en tirant vers la gauche, par exemple. Il ne faut pas hésiter à recourir à cette technique, car elle permet de se replier tout en continuant à infliger des dégâts aux ennemis. Vous devrez aussi vous servir des décors à votre avantage pour vous mettre à couvert. Vous serez souvent sous un tir nourri. Alors, comme toujours, commencez par nettoyer les unités les plus faibles pour dégrossir le tableau.

De l'arcade pure

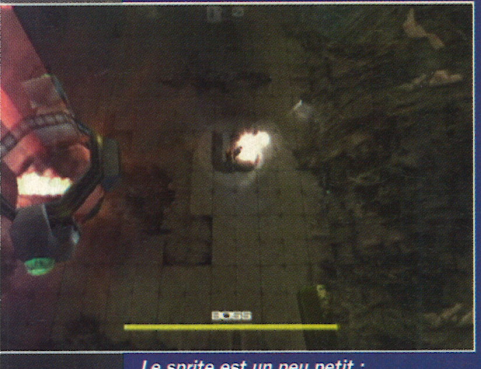
Au niveau des graphismes, la Dreamcast, une nouvelle fois, en met plein la vue. Bien que ce jeu soit issu du PC, la maniabilité est bonne. Malheureusement, l'action est assez répétitive, un défaut que l'on retrouve fréquemment dans ce genre de jeu.
Cela dit, on passe quand même un bon moment. On ne bloque pas, on avance et on tire. Il est même possible de sauvegarder entre les niveaux. Et comme, en plus, on peut y jouer à deux simultanément, ce jeu d'arcade pure, bien réalisé, plaira aux amateurs du genre.

Le Panda

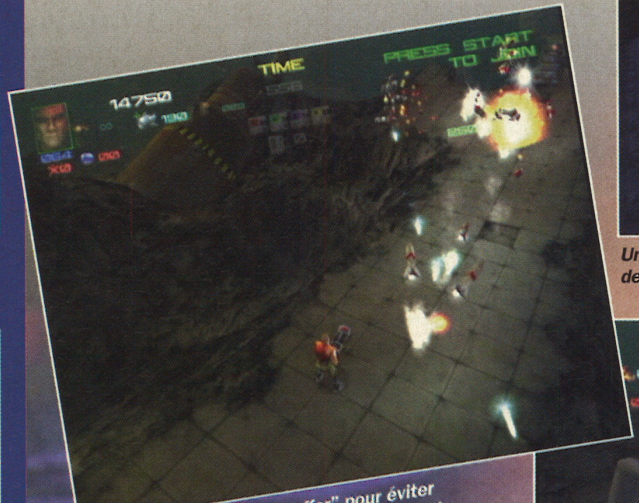
RAYON BOUCHERIE

A la fin de chaque niveau, le traditionnel boss tentera de vous éliminer. Il est impératif de trouver la bonne tactique. Si vous vous laissez entraîner dans le bourrinage, ce sera la boucherie, et vous perdrez un bon paquet de vies.

Pris entre des tirs croisés : une situation délicate.



Le sprite est un peu petit : difficile de s'y retrouver.



Il faut constamment "straffer" pour éviter les tirs ennemis et trouver le meilleur angle de tir.

Un passage Doom-like, dans une sorte de niveau bonus.

Cette barrière de flammes ne s'ouvre que quelques secondes, juste le temps de passer.

BLE

JEUX DE LUMIÈRE

Comme les décors sont en général assez sombres, les explosions donnent lieu à de superbes effets de lumière, qui créent une ambiance particulière.

Les décors baignent dans une ambiance rouge sang du meilleur effet.

Le lance-flammes est puissant, mais de faible portée. De plus, il masque les tirs ennemis.

Un repli stratégique s'impose.

Pas de pitié, là ou le Panda passe, l'herbe ne repousse pas. Ce qui attriste Switch, du reste.

Le temps est imité... Il s'agira de ne pas traîner.

Les petites options en orbite autour du perso augmentent son tir.

Ça saute dans tous les sens.

Le lance-missiles à tête chercheuse est de loin la meilleure arme.

Ce boss est extrêmement résistant, il faudra y aller mollo.

89%

EDITEUR : RAGE

JOUEURS : 2

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Des graphismes superbes
+ Un jeu bien bourrin comme on les aime

LES MOINS

– Une action trop répétitive

SHUTOKO BATTLE

Dans la lignée des Tokyo Highway Battle, voici un nouveau de course pour la Dreamcast. Vous allez pouvoir jouer à M. Paul, mais cette fois sur le périphérique de Tokyo.

Le périphérique de Tokyo est comme celui de Paris, de Lyon et de toutes les autres villes du monde qui ont un périphérique : il n'y a qu'un seul parcours, mais avec plusieurs bifurcations.

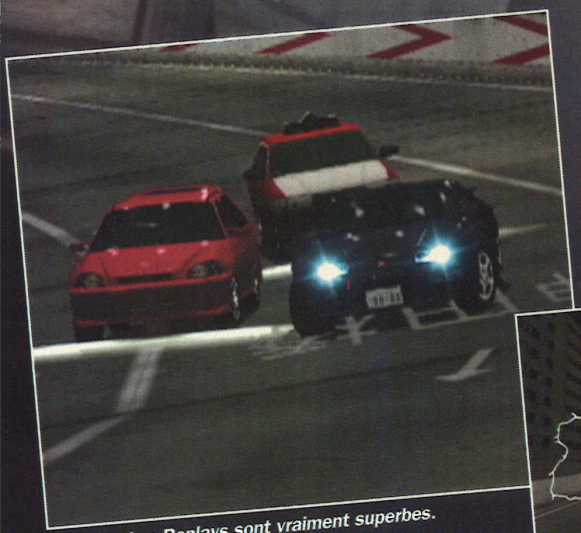
Au fur et à mesure que vous avancez, de nouvelles parties de circuit s'ouvrent à vous. Vous avez le choix entre un bon paquet de voitures, que vous pouvez customiser à loisir : couleur, pot d'échappement, jantes... Bref, tout ce qu'il faut pour que votre bolide soit encore plus performant. Mais évidemment, cela coûte de l'argent, que vous gagnez en remportant des duels : au cours desquels vous devez rester assez longtemps devant votre adversaire pour le vaincre. S'il vous dépasse, votre compteur de temps s'égrène et il faut vite repasser devant. Un système original, qui se révèle amusant.

A deux, c'est mieux

Shutoko Battle propose sûr un mode 2 joueurs plutôt fun, ainsi qu'un mode Entraînement, bien pratique pour repérer le parcours. La réalisation technique est une nouvelle fois impeccable – c'est une habitude sur Dreamcast, on va finir par se lasser. Les graphismes sont soignés, avec de très bons effets de lumière. Quant à l'animation, fluide et suffisamment rapide, elle procure pour une fois, une sensation de vitesse relativement réaliste. La plupart des voitures n'étant pas des F1 mais des GT, leur tenue de route n'est pas fantastique, et il faut conduire en fonction. Donc éviter les dérapages et bien freiner avant les virages en épingle à cheveux, car les voitures sous-virent pas mal.

Shutoko Battle n'est pas un jeu de course comme les autres ; il est assez agréable et plutôt fun, mais un peu répétitif (il n'y a qu'une seule piste). Un peu plus varié, il serait un jeu à acheter absolument. Tel quel, il reste un jeu sympa qui plaira aux amateurs du genre.

Le Panda



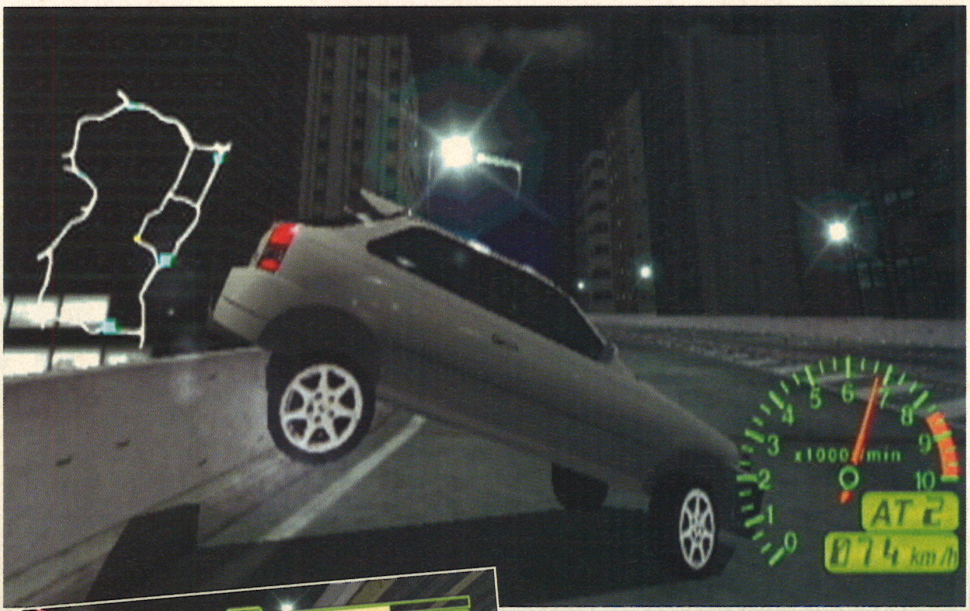
Les Replays sont vraiment superbes.

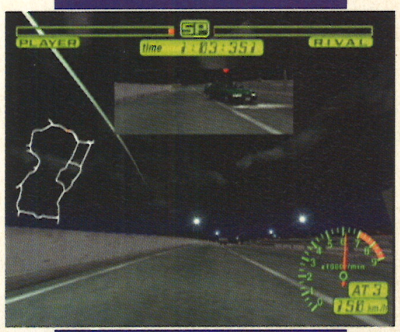
La route est libre. Foncez !

DUEL

La vue interne est assez pratique pour éviter de se faire dépasser. Grâce au rétroviseur, on peut " bloquer " son adversaire. Au pire, celui-ci vous rentre dedans et vous fait gagner de la vitesse.

C'est parti pour une galipette avant.

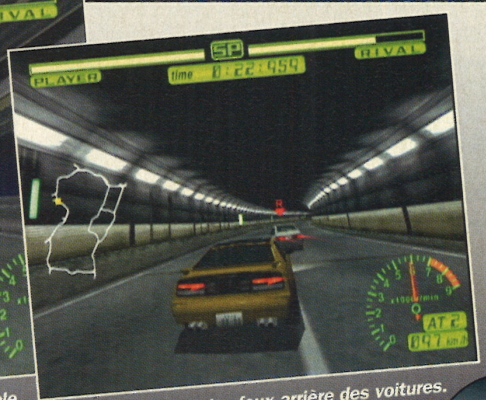




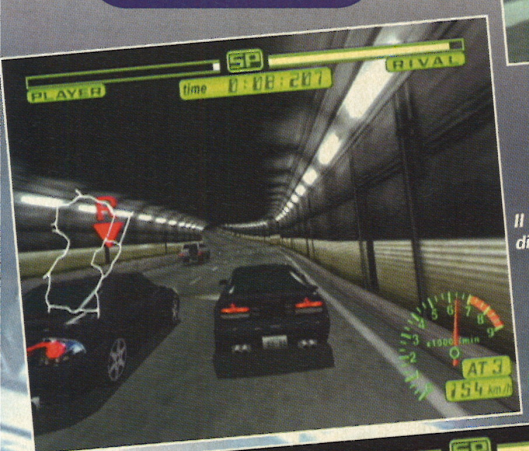
On est au coude à coude...

Il est passé devant, il faut que je me magne !

Évitez les dérapages autant que possible.



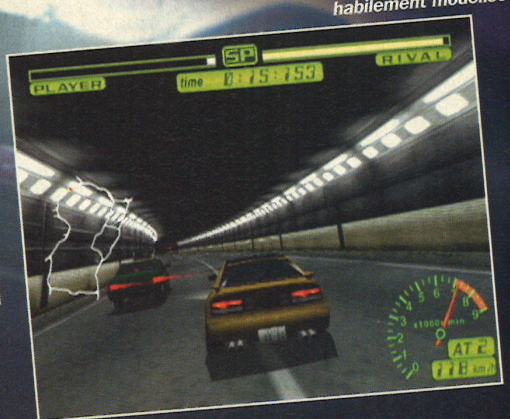
Un effet sympa sur les feux arrière des voitures.



Il n'y a que deux vues disponibles.

Les voitures sont habilement modélisées.

Il y a juste la place pour passer.



87%

EDITEUR : GENKI

JOUEURS : 1-2

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Des graphismes soignés
+ Un mode de jeu original
+ Un bon nombre de caisses

LES MOINS

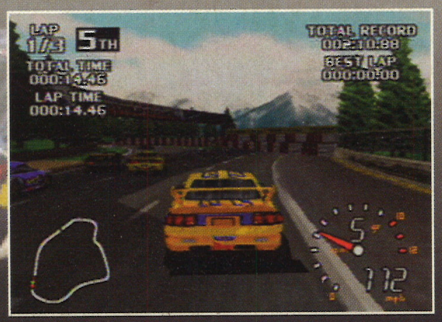
– Un seul circuit
– Un peu répétitif

World Driver Championship

On commençait à perdre espoir de trouver un jour sur N64 une simulation digne de Gran Turismo sur Playstation... Heureusement, World Driver : Championship est arrivé.

LA HAUTE-RÉSOLUTION

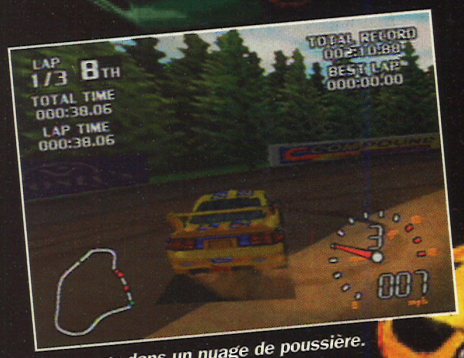
Si vous possédez un moniteur ou un téléviseur 16/9, essayez ce mode très original, qui offre une meilleure résolution. Les graphismes et les circuits gagnent en finesse. A tout moment, pendant la course, appuyez sur Pause et sélectionnez ce mode pour le tester instantanément. Pas besoin d'attendre un temps de chargement, ni d'insérer un Rampak. En contrepartie, l'écran sera compressé, faisant apparaître deux grosses bandes noires en haut et en bas.



Attention ! les concurrents ne se gèneront pas pour vous barrer la route.

Les courses de nuit, comme Kyoto et Las Vegas, sont assez réussies.

En cas de touchette avec un adversaire, il est facile de partir dans le décor.



Dérapage dans un nuage de poussière.

Un petit effet de soleil assez sympa.

A priori, World Driver part avec un sérieux handicap : son géniteur n'est autre que Midway, qui avait déjà amusé la galerie avec San Francisco Rush et la série des Mortal Kombat... Oublions ce détail ; World Driver n'a rien à voir avec ses aînés. Il s'impose même comme la meilleure simulation de course de voitures de tourisme sur N64.

Un goût de déjà-vu

En mode Championnat, on peut s'entraîner en enchaînant les tours afin d'apprendre le circuit dans ses moindres détails et trouver la trajectoire idéale. Ensuite, ce sont les qualifications pour participer à la course contre les sept autres concurrents.

Chaque Trophée se compose de plusieurs courses. Si vous finissez dans les trois premières places, vous passez au Trophée suivant.

On trouve aussi des modes plus simples, comme le mode Arcade et les courses chronométrées. Bref, Wolrd Driver a la couleur de Gran Turismo, il a l'odeur de Gran Turismo, il a le goût de Gran Turismo... mais il est sur Nintendo...

D'Hawaï à Lisbonne, ça simule sec

Les décors, très réussis, sont assez variés et vous feront visiter Hawaï, Las Vegas ou Lisbonne, de jour comme de nuit. Il est même possible d'obtenir des décors encore plus fins en sélectionnant l'option haute-résolution, qui réduit l'écran au format 16/9, et ce, même sans le Rampak. Celui-ci ne sert d'ailleurs à rien, puisqu'aucun mode haute-résolution en plein écran n'est prévu.

Simulation oblige, chaque virage doit être négocié avec tact. La maniabilité, très fine, oblige à doser délicatement les freinages, les accélérations et les coups de volant. Evitez donc absolument le pilotage bourrin, qui consiste à rentrer dans les autres concurrents, à glisser contrer les murs et à rouler hors-piste : les tête-à-queue sont fréquents et les touchettes ralentissent considérablement votre véhicule. Un bon point, que les puristes apprécieront, ainsi que la boîte de vitesses manuelle, qui apporte un réel avantage de conduite.

Nul n'est parfait

Malgré ses indéniables qualités, World Driver n'est pas exempt de défauts. L'impression de vitesse est assez moyenne, à cause d'une animation plutôt lente ; du coup, le jeu manque de pêche. Heureusement, ce défaut est moins gênant en vue intérieure, et le Kit Vibration est assez bien exploité.

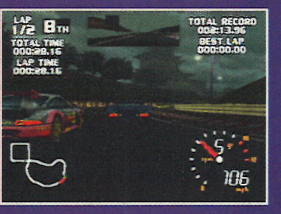
Détail amusant : le jeu n'a aucune licence, mais les fans reconnaîtront les silhouettes des Viper GTS, Porsche 911 et autres Nissan Skyline.

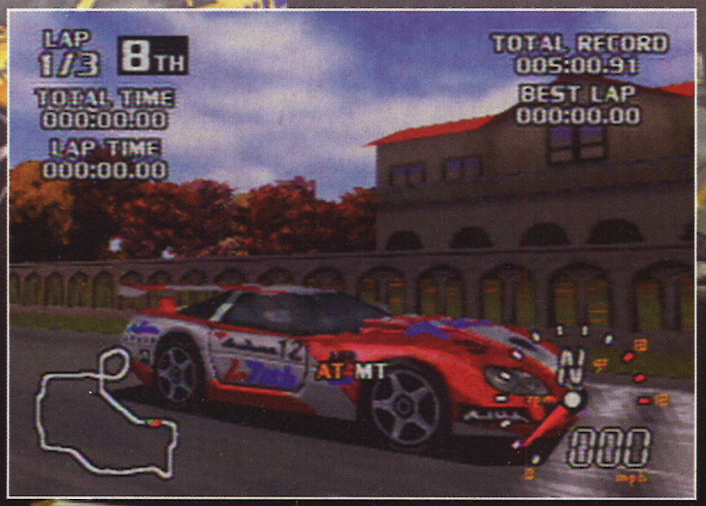
Quoi qu'il en soit, World Driver est une surprise de taille. Pour l'instant, aucun éditeur ne semble prévoir de le distribuer dans notre beau pays, malgré son énorme succès aux Etats-Unis... Sans commentaires !

Gia

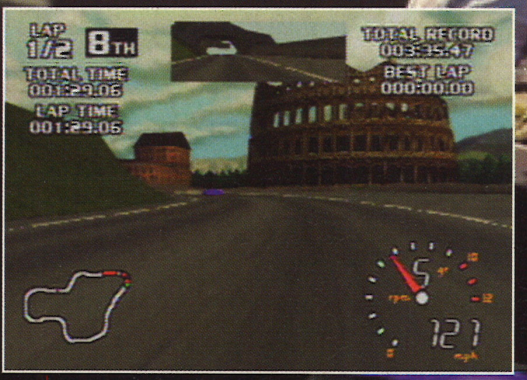
LES VUES

Trois vues sont disponibles. Derrière la voiture pour ceux qui veulent voir bouger leur caisse. Intérieure avec rétroviseur pour avoir plus de sensations. Et, enfin, intérieure sans rétroviseur, pour mieux profiter du paysage.

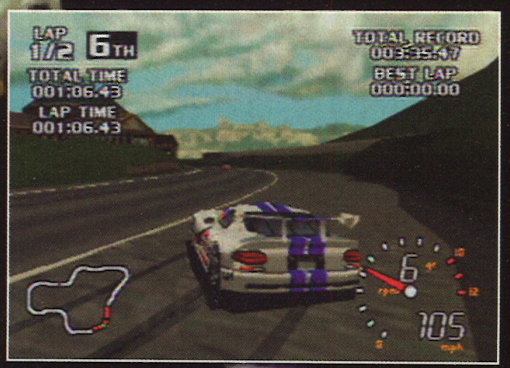




La boîte manuelle apporte un réel avantage à la conduite.



Un petit tour à Rome pour se donner un air de vacances...



Pour éviter les dérapages, mieux vaut ralentir avant les virages.

90%

EDITEUR : MIDWAY

JOUEURS : 1-2

IMPORT US

LES PLUS

+ Des graphismes détonants
+ Une conduite fine
+ Le mode haute-résolution

LES MOINS

– La lenteur de l'animation
– L'absence de licence officielle
– Une maniabilité trop sensible

Mégahit Consoles+

All Japan Wrestling 2

Panda, c'est bien toi ? Allez... Fais pas la gueule, c'est pas grave de perdre...

Qui l'eût cru ? Après l'étonnant Get Bass, qui a emballé les pêcheurs à la ligne, le hérisson nous propose une simulation d'un sport peu prisé sur console : le catch. La présence des persos de Virtua Fighter suffira-t-elle à convaincre les joueurs de l'Hexagone à s'y risquer ?

Après l'intro qui présente les différents catcheurs, on accède à une liste de menus tout en japonais. Il faudra donc entrer dans chacun d'eux pour comprendre leur fonction (sauf si vous lisez le japonais, évidemment). Ensuite, reste à choisir si vous préférez combattre en équipe ou en solo.

Le jeu en équipe est évidemment le plus fun, surtout qu'il est possible de jouer à quatre simultanément. C'est carrément la folie totale ! Les multiples combinaisons permettent de parer ou de réaliser toutes les prises connues, et même d'autres (les combattants de Virtua Fighter ont leurs propres prises). Les manipulations pour contrer les attaques apparaissent en bas de l'écran, rendant le jeu accessible aux débutants.

Une technique qui dépend du gabarit

Il faudra adapter votre stratégie au poids du catcheur choisi. Avec un poids plume, vous privilégierez le combat à distance et basé principalement sur les coups directs. Avec les gros gabarits, vous recourrez plutôt à une technique basée sur le corps à corps, avec des projections très efficaces contre les gringalets. En jeu en équipe, vous pourrez allier ces deux techniques en choisissant un catcheur léger et un autre plus corpulent.

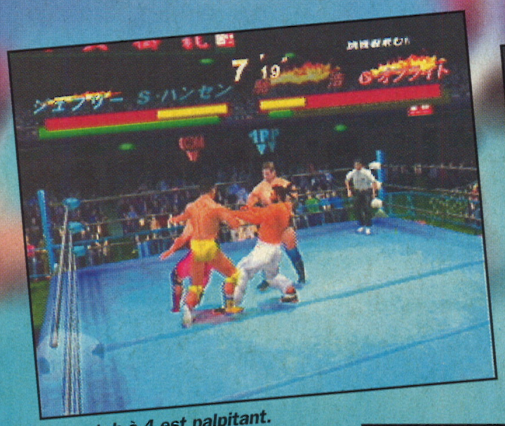
Le top du catch sur console

Réalisation irréprochable, effets spéciaux (image par image, mode "Freeze" lors d'une grosse prise...), jouabilité exemplaire... Rien à redire, c'est le top du catch sur console.

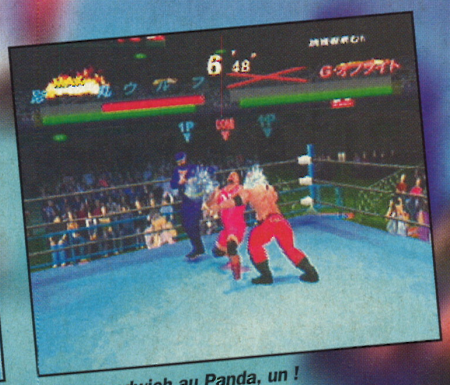
Et pour répondre à la question initiale : oui, les persos de Virtua Fighter ajoutent une touche de fun vraiment sympa.

Switch

Les effets spéciaux apportent un vrai plus par rapport aux titres du genre.



Le catch à 4 est palpitant.



Et un sandwich au Panda, un !

Lorsqu'un catcheur est cloué au sol, son coéquipier vient lui prêter main-forte.

Jeffry fait les frais d'un saut de l'ange depuis la troisième corde.

91%

EDITEUR : SEGA

JOUEURS : 1-2

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Un jeu de catch très complet
+ Des graphismes au top
+ Les personnages de Virtua Fighter

LES MOINS

– Un genre un peu spécial... Il faut aimer !

ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !

9 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui à Nintendo MAGAZINE

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- des concours, des cadeaux

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit 315F au lieu de ~~385F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

C+ 91

Fighting Force 64

Depuis son passage remarqué sur Playstation, tout le monde connaît le principe de Fighting Force : baston, baston, encore et toujours baston. Amis poètes, vous allez être servis avec ce 100% castagne...

Avec Fighting Force, il ne faut pas s'attendre à se creuser la tête avec autre chose qu'un objet contondant. Le scénario est on ne peut plus linéaire : vous évoluez dans une série de niveaux variés et vous affrontez tout ce qui se présente sur votre route.
Les héros (Hawk, Alana, Mace et Smasher) possèdent des aptitudes propres, successibles de combler tous les joueurs. Il faut toutefois un peu d'entraînement pour maîtriser les quelques finesses des combattants.

Dans la tête des vigiles

A part ça, rien de compliqué : on enchaîne les coups pour défoncer la tête des vigiles qui entravent votre progression, dans la plus grande tradition des Double Dragon et autres simulations de poésie.
Les Combos ne sont pas très nombreux, mais la décomposition des mouvements est très soignée. Il faut combiner plusieurs boutons et directions à la fois pour tirer partie des possibilités de chacun des participants.
Le parcours est prédéterminé et certains embranchements vous permettront d'augmenter la durée de vie du jeu en choisissant un chemin différent d'une partie à l'autre.

le baril d'essence

Les combats sont violents et, tout comme sur Playstation, l'utilisation des petits bonus découverts au hasard de vos pérégrinations est vivement recommandée. Rien n'est plus agréable que finir un adversaire avec un tesson de bouteille ou un baril d'essence...Le mode coopération permet à quatre joueurs de s'entraider pour casser du barbare. Ce mode, dans lequel il est possible de changer de partenaire à chaque niveau, est très simple et permet de mettre, entre amis, une bonne claque aux nombreux boss. La convivialité est au rendez-vous, sous réserve que l'entente entre les joueurs soit cordiale et ne débouche pas sur un affrontement fratricide...
La difficulté augmente à mesure que l'on progresse dans le jeu. Les tableaux sont variés, malgré l'action répétitive. Des phases intermédiaires installent le scénario entre chaque niveau. Les actions dynamiques permettront aux fans de baston de se défouler avant de passer à table.
Fighting Force est un jeu bien bourrin, mais au déroulement trop linéaire, qui plaira aux morts de faim de beat'em all.

Toxic

La première caisse renferme le bazooka qui sert à détruire la grille du grand complexe.

Le réalisme des coups de pied sautés est impressionnant. Le résultat sur vos adversaires également...

Les combats contre les boss offrent un maximum de sensations fortes. Regardez bien les objets sur le sol pour utiliser la bonne arme au bon moment.

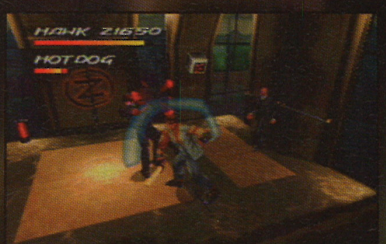
La salle du premier boss est un piège bien délicat à négocier. Les coups de pied latéraux sont efficaces contre les furies qui vous agressent.

Le mode Multi-joueur réserve de grands moments de bonheur entre amis. Il faut bien coordonner ses attaques pour une complémentarité parfaite.

Le bouton Z permet de courir. Il vaut mieux parfois accélérer et trouver une position d'attaque plus efficace plutôt que foncer dans le tas.

Une balle dans la tête et on n'en parle plus.

Les couloirs du métro sont propices à la baston.



La batte de base-ball est la bienvenue pour se sortir d'un très mauvais pas. Arrosez à tout-va pour vous frayer un chemin.

82%

EDITEUR : CORE D.

JOUEURS : 1-4

OFFICIEL

LES PLUS

+ Des graphismes colorés
+ Des décors variés
+ Le défoulement total

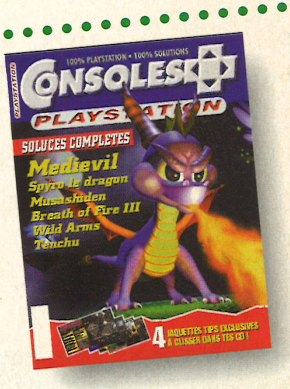
LES MOINS

+ Une action trop répétitive
+ Une durée de vie trop courte
+ Le pad Nintendo n'est pas fait pour !

NUMÉRO 87

METAL GEAR SOLID
15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE !

NUMÉRO 12 H
- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



NUMÉRO 11 H
- MEDIEVIL
- SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN
- BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX
- RIVAL SCHOOLS -
- X-MEN VS STREET-FIGHTER

ATTENTION LES NUMÉROS N°7H, 8H, 9H & 10H SONT ÉPUISÉS

NUMÉRO 5 H
- LITTLE BIG ADVENTURE
- LEGACY OF KAIN
- LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
- SOUL EDGE
- FINAL FANTASY VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS 5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... **Prénom** .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

COMMAND & CONQUER

Command & Conquer est le classique des jeux de stratégie en temps réel. Après une série à succès sur Playstation, le voici sur Nintendo 64. Adapté aux capacités de la machine, il se présente tout en 3D : une première !

Le principe de Command & Conquer est simple : comme son nom l'indique aux anglophones, il s'agit de donner des ordres et de conquérir des territoires. L'action se déroule juste après la seconde guerre mondiale – c'est du moins ce que laisse envisager l'armement des forces en présence .

Les missions et les objectifs sont extrêmement divers : détruire les défenses côtières pour permettre à vos bateaux de donner tranquillement l'assaut ; annihiler les défenses antiaériennes ennemies avant de lancer une frappe aérienne ; transporter vos hommes directement dans la base de l'adversaire pour y récupérer un objet top secret... Bref, le jeu est très intéressant.

Généralement, vous débutez la partie avec quelques hommes et un véhicule de construction, le "collecteur", qui vous permet d'établir une base : avec baraquements, raffinerie, etc. Vous devez évidemment la protéger et surveiller la récolte du minerai (le tibérium), indispensable pour constituer une armée. Si votre collecteur est détruit, vous ne pourrez plus évoluer !

Pas de souris pour la N64

Ce grand classique de la stratégie est issu du monde PC. A la souris, Command & Conquer est un véritable plaisir, un modèle de jouabilité. Il en va autrement sur notre Nintendo chérie : au paddle, le jeu est nettement moins facile à prendre en main. Dans les missions avancées dasn lesquelles il faut accomplir un grand nombre d'actions en même temps (construire, surveiller, détruire, déplacer ses troupes, etc.), la tâche devient franchement ardue. Alors que Starcraft se profile à l'horizon, il serait bon de songer à une souris pour la N64 ! On comprend également difficilement pourquoi Westwood ne nous propose pas le dernier épisode, Mission Tesla, plutôt que Command & Conquer premier du nom.

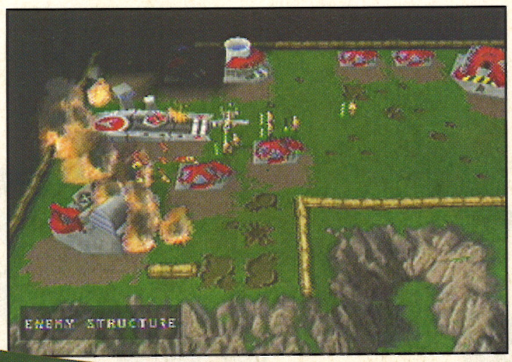
Quoi qu'il en soit, la réalisation technique n'a jamais été aussi soignée ; les FMV et les cinématiques ont été habilement remplacées et les bruitages sont d'une qualité rare. Command & Conquer est un petit bijou du genre, idéal pour débuter dans cette catégorie un peu spéciale.

Switch

Le petit scarabée de métal au milieu du coin vert, c'est un collecteur de tibérium — c'est grâce à lui que vous gagnerez l'argent nécessaire à l'achat de nouvelles unités de combat.

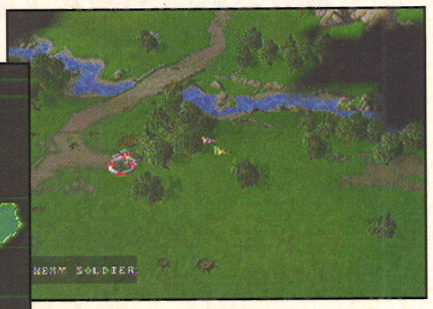
Les ingénieurs peuvent s'emparer d'une structure ennemie. Dès lors, vous bénéficiez de la technologie de vos adversaires.

En bloquant l'ennemi sur les ponts, on l'empêche de pratiquer des déplacements trop massifs de troupes. Admirez au passage le magnifique rendu de l'eau !



L'ennemi possède généralement une technologie un peu plus avancée que la vôtre. Ici, une piste d'atterrissage lui permet des débarquements intempestifs de renforts.

La carte du monde ! Vous aurez souvent à choisir entre deux destinations, c'est ce qui déterminera votre vitesse à conquérir le globe.

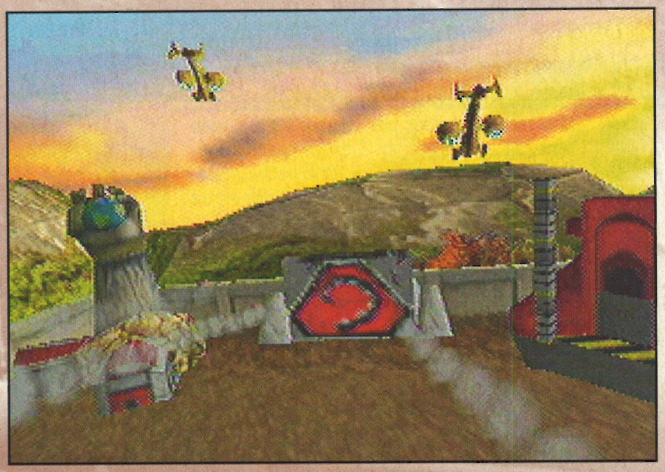


Grâce à la toute nouvelle 3D (merci la N64 !), il est désormais possible de se cacher des yeux des soldats adverses en se dissimulant sous la végétation environnante.

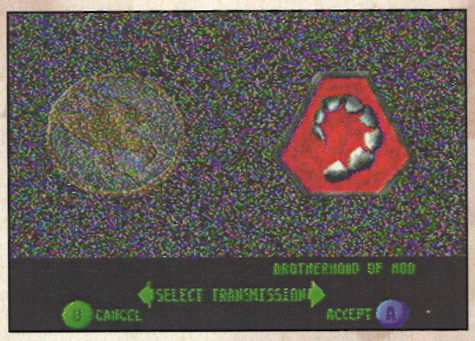
Lorsque vous devez transporter beaucoup d'hommes et que des champs de tibérium vous bloquent le passage (c'est toxique pour vos fantassins) construisez des APC (véhicules de transport) pour voyager en sécurité.

Dans cette mission, il faudra détruire les silos de missiles sol-air pour permettre à l'aviation de bombarder le secteur.

Les scènes cinématiques de briefing ont été habilement remplacées par des images fixes avec un son de très bonne qualité.



Les cinématiques de victoire sont réussies, mais un peu répétitives.



Il est toujours possible de choisir son camp. En revanche, les modes Escarmouche et 2 joueurs ont disparu, dommage !

Les sacs de sable constituent une bonne protection contre les tirs directs des mitraillettes.

80%

EDITEUR : WESTWOOD

JOUEUR : 1

IMPORT US

LES PLUS

+ Tout en 3D
+ Des bruitages soignés
+ C'est beau !

LES MOINS

– Le jeu date un peu...
– Pas de mode Escarmouche ni de mode 2 joueurs

A Bug's Life

La Nintendo 64 est la console des plates-formes : Banjo-Kazoie et Mario, pour ne citer que les plus célèbres, ont déjà enthousiasmé les amateurs du genre. En attendant les gorilles de Donkey Kong, place aux fourmis.

Pour ceux qui l'ignoreraient encore, "A Bug's Life" est le titre original de "Mille et une pattes", le dernier film d'animation en images de synthèse de Disney. Après un passage remarqué sur la Playstation, en voici l'adaptation sur Nintendo 64.

Flik est une fourmi. Alors que ses congénères se tuent à la tâche, les criquets, tels Niiico devant son Macintosh, se prélassent en attendant que le boulot soit fait. Un peu comme les Hébreux du temps des pharaons. A l'instar de Moïse, Flik va devoir libérer son peuple de la tyrannie de ses cruels persécuteurs.

Les plus de la N64

Par rapport à la version Playstation, le principe n'a pas changé : Flik doit récupérer cinquante graines et les quatre lettres de son nom, et tuer les ennemis de chaque niveau. Remplir tous vos objectifs ne vous apportera pas de nouvelles cinématiques, comme sur PS (elles sont remplacées par du texte et des images) mais vous ouvrira les portes du tout dernier niveau. La grande nouveauté sur N64, c'est le mode Challenge, dans lequel certains objectifs vous sont assignés, comme récupérer 20 graines en moins de 25 secondes dans le niveau d'entraînement.

Côté graphismes, cette version Nintendo 64 est encore plus fine que celle sur Playstation. Quant à la fluidité de l'animation, rien à redire, la caméra suit parfaitement notre insecte. Pas de problème non plus avec la maniabilité, même si elle aurait pu encore meilleure.

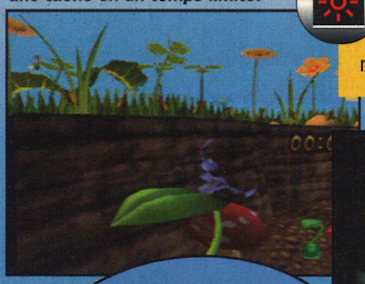
En attendant Donkey...

Avec ce Bug's Life, les amateurs de plates-formes auront droit à un titre bien réalisé, au principe intéressant, mais à l'intérêt limité si on le compare à Banjo. Peut-être vaut-il mieux attendre Donkey Kong, qui ne va pas tarder à arriver.

Switch

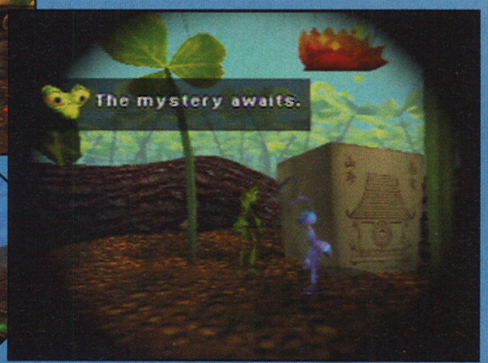
Il faut remplir son objectif, même devant un boss, ce qui augmente la difficulté du challenge.

En mode Challenge, vous devrez accomplir une tâche en un temps limité.

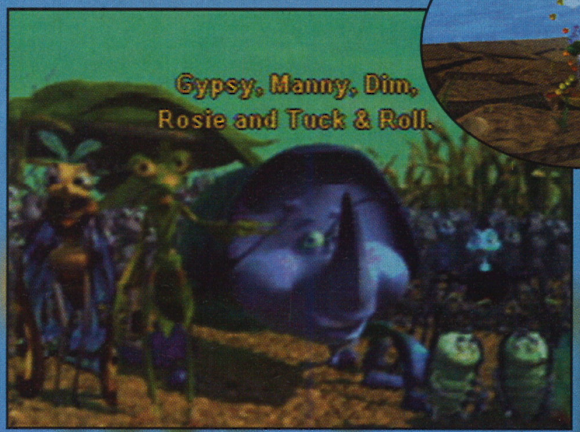


HELP! CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU

Sur le menu principal, placez-vous sur le niveau "Ant Hill" et maintenez Z et les quatre boutons C, puis appuyez sur R. Une flèche apparaîtra à droite et vous pourrez choisir votre niveau.



Dans ce niveau, il faut récupérer les différentes parties de l'oiseau qui permettront de rentrer à la fourmilière.



Les cinématiques de synthèse présentes sur la version PS ont été remplacées par des images et des textes.

Pour vaincre l'oiseau, il faudra grimper haut. Admirez au passage l'effet apporté aux gouttes de pluie.

82%

EDITEUR : ACTIVISION

JOUEUR : 1

IMPORT : US

LES PLUS

+ Le scénario du dessin animé
+ Des idées intéressantes
+ Une réalisation correcte

LES MOINS

– La faible profondeur de jeu

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad** 370F seulement

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 91 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **390 F** au lieu de ~~615~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 91 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

RPG Plus qu'un genre,

Plus qu'un genre, le jeu de rôles est une famille de genres. Alors, comme il est toujours bon de savoir de quoi on parle, voici une petite introduction au monde fabuleux des RPG, suivie d'un guide pour les apprentis samouraïs qui désirent affronter les jeux en japonais.

Le RPG sur consoles est tout droit issu des "vrais" jeux de rôles, genre "Donjons et Dragons" (ce qui explique au passage pourquoi tant de ces titres se passent à une époque médiévale-fantastique), auxquels il a emprunté, notamment, les systèmes de classes de personnages et de points d'expérience.

Les Japonais raffolent de ce type de jeu : il n'y a qu'à voir l'impact de Zelda, Final Fantasy ou Tengaimakio dans l'Archipel pour s'en rendre compte. Un exemple extrême est celui de Dragon Quest, dont les derniers volets ne sortaient pas en semaine pour éviter que les élèves japonais ne sèchent les cours pour aller l'acheter !

En France aussi, on aime les RPG, mais, hélas, ils sont encore peu souvent "localisés" (comprenez : traduits), et quand ils le sont, le résultat est plus ou moins heureux... Sans parler des délais, qui frisent le ridicule — comme s'il fallait un an entier, voire plus, pour adapter un jeu !

Il reste donc à l'amateur de RPG de piocher dans les versions américaines, qui offrent un peu plus de choix, ou bien encore, quand il n'y a pas d'autre solution, à jouer en japonais. D'autant plus que l'adepte éclairé du genre a ses préférences, subtiles et souvent obscures pour les profanes. Quelques distinguos pour ne pas confondre RPG et RPG.

Un vaste panel de genres

Commençons par le RPG "pur", comme Final Fantasy, Wild Arms, ou Grandia : ici, on dirige un groupe de personnages et les combats se livrent par l'intermédiaire de fenêtres d'options.

Les "RPG/Action", tels que Zelda, Alundra ou Mana, se distinguent de la première catégorie par des combats de type arcade.

Ce sont là les deux genres majeurs, mais il existe encore d'autres déclinaisons, moins connues en France, comme les "digital comics", généralement adaptés d'un manga à succès. La présentation est simple : une image au centre et des choix (en japonais !) sur le côté. Tout se fait via l'interface graphique : il suffit de choisir parmi les réponses disponibles pour progresser dans l'aventure. Ce type de jeux, très en vogue à l'époque de la Nec, est quelque peu tombé dans l'oubli, mais on en compte tout de même quelques-uns sur Playstation et Saturn, dont le plus connu est sans doute Snatcher.

Viennent ensuite les "SLG". En réalité, il s'agit souvent de simulations, qui rejoignent un peu les digital comics dans la forme, mais en plus retors, car vos choix ont une réelle influence sur le cours du jeu. Dans Graduation, par exemple, vous incarnez un prof chargé de s'occuper d'un groupe de lycéennes et d'éviter qu'elles ne tournent mal, tout un programme... Profitons-en pour citer les RPG érotiques, comme le célèbre Dragon Knight, un RPG classique où les monstres sont remplacées par des jeunes filles que l'on déshabille en les combattant.

une passion

Reste enfin la catégorie des simulation/RPG, dans le genre de Langrisser, Final Tactics, Vandal Hearts ou Dragon Force. Il s'agit des wargames (rien à voir avec les wargames américains que l'on trouve sur PC !) mâtinés de sauce RPG, avec un long scénario épique .

Petit cours de langue

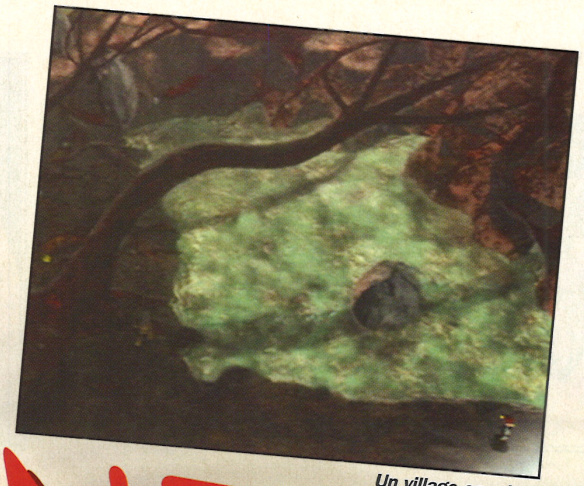
Le gros problème des jeux en japonais, c'est... le japonais !
Il faut savoir que cette langue s'écrit avec trois alphabets : les Hiraganas, les Katakanas et les Kanjis.
Vous comprenez sans doute mieux pourquoi on trouve plusieurs retranscriptions en Romaji (notre alphabet occidental à nous) des noms de certains héros de mangas...
Les Katakanas servent à retranscrire les mots de langues étrangères (le plus souvent anglais). Il est donc très intéressant de les connaître par cœur, tout en conservant à l'esprit quelques règles simples : le "B" et le "V" sont identiques, de même que le "L" et le "R", et le "U" en fin de mot se prononce rarement.
Enfin, les Kanjis sont les idéogrammes tirés du chinois qui nous paraissent si bizarres. Un étudiant en japonais doit en connaître environ 2 000 pour pouvoir lire un journal !
Mais ce qui nous intéresse ici, c'est un vocabulaire bien plus spécialisé. C'est pourquoi, avec l'aimable collaboration de Cheub, nous vous avons concocté un petit tableau des Kanjis qui reviennent le plus souvent dans les RPG. Cela devrait vous permettre de vous en tirer plus facilement.
Notons cependant que, fort heureusement pour nous, les RPG modernes usent de plus en plus volontiers d'un système d'icônes autrement plus simples à déchiffrer. De même, des flèches indiquent s'il est intéressant d'acheter telle ou telle nouvelle arme ou armure.
Bon courage !

Le Panda

防 DEFENSE		風 VENT	光 LUMIERE	火 FEU	村 VILLAGE	北 NORD	南 SUD	星 ETOILE	精 ESPRIT	寺 TEMPLE	船 BATEAU
攻 ATTAQUE	話す PARLER	水 EAU	氷 GLACE	雷 FOUDRE	東 EST	西 OUEST	山 MONTAGNE	ロード LOAD	セーブ SAVE	はい OUI	
見る みる VOIR	はなす	土 TERRE (1)	地 TERRE (2)		川 RIVIERE	海 MER	洞穴 GROTTE	行動終了 FIN DE TOUR		いいえ NON	

SHADOW MADNESS

Une fois n'est pas coutume, ce RPG nous vient directement des Etats-Unis. Les joueurs qui ont apprécié Final Fantasy 7 seront en terrain connu avec ce clone très fidèle du hit de Square Soft.



Un village en ruine.

Pour la petite histoire, sachez que ce sont des transfuges de Square Soft qui ont réalisé ce Shadow Madness. Les similitudes, par bien des aspects, avec Final Fantasy 7 n'étonneront donc personne. Tout d'abord les personnages sont modélisés en 3D, de façon assez grossière avec de gros polygones. C'est le même défaut qu'on trouvait dans FF7, mais cette fois-ci, en moins énorme. Les décors sont, par contre, nettement plus réussis, mélangeant 3D et dessins.

Mauvaises rencontres

Comme dans tous les RPG, les combats passent par des menus d'options. Il est possible de fuir, d'attaquer ou d'utiliser des sorts qui, bien sûr, consomment de la "mana". Lorsqu'on se bat avec une arme, on a le choix entre une attaque faible, en restant sur la défensive ; une attaque normale ; et une attaque puissante — mais alors, gare aux contres.

On se déplace, de lieu en lieu, sur une carte du monde assez dépouillée, et les monstres vous tombent dessus quand ils en ont envie... c'est-à-dire n'importe quand. Si vous avez un pad Dual Shock, les vibrations vous préviendront de la présence d'un ennemi dans les parages.

Cela dit, contrairement à trop de RPG dans lesquels on bute sur des monstres à chaque pas, les mauvaises rencontres ne sont ici pas trop fréquentes. Quant aux boss, ils ont tous leur point faible : certains sont plus sensibles au feu, d'autres résistent particulièrement bien à la magie... A vous de trouver la faille.

Des serrures à crocheter

Vous débutez avec un guerrier un peu nigaud, mais au fil de l'aventure de nouveaux personnages se joignent à vous. Malgré ses allures pataudes, votre héros est du genre habile lorsqu'il s'agit de crocheter les serrures (ce qui évite de bloquer à cause d'une clé qu'on n'a pas trouvée). En revanche, ça ne se fera pas tout seul. Vous aurez droit à une petite scène d'action, dans laquelle vous verrez la serrure en gros plan avec deux pinces-monseigneur. Une séquence vous montrera comment les manier, puis à vous de la répéter. Si vous vous plantez, il faudra tout recommencer.

Pour les novices

Le jeu est très long et vous en aurez pour un bon moment avant d'avoir tout exploré. On peut regretter toutefois le déroulement trop classique. Certes, on retrouve tous les ingrédients nécessaires à un bon RPG, mais on aurait aimé un peu d'originalité.

Cela dit, ce titre conviendra très bien aux novices dans le monde des RPG.

Le Panda

L'obscurité règne dans les grottes...

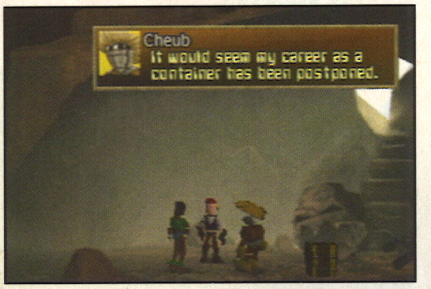
HELP! LE PREMIER BOSS

Il ne faut pas tenter d'attaquer le premier boss qui se trouve dans les grottes, près de la maison de votre cousin. Il faut continuer son chemin et ne revenir que lorsque vous serez autour du niveau 5.

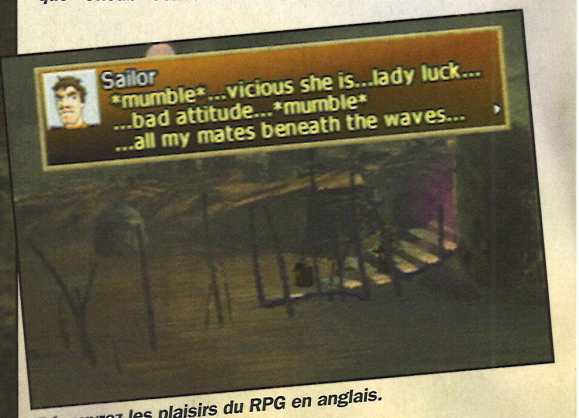
Si vous n'êtes pas assez fort, vous vous ferez manger.

Courage, fuyez !

Les graphismes sont très fouillés.



On peut renommer les héros. J'ai trouvé que "Cheub" convenait bien au robot-fermier…



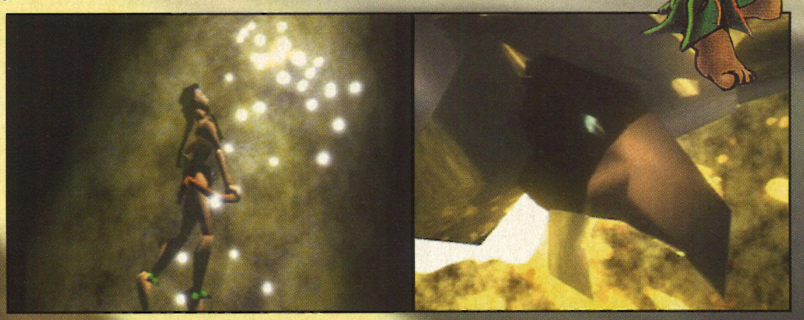
Découvrez les plaisirs du RPG en anglais.

Les combats sont en 3D. Un zoom accompagne certaines attaques.

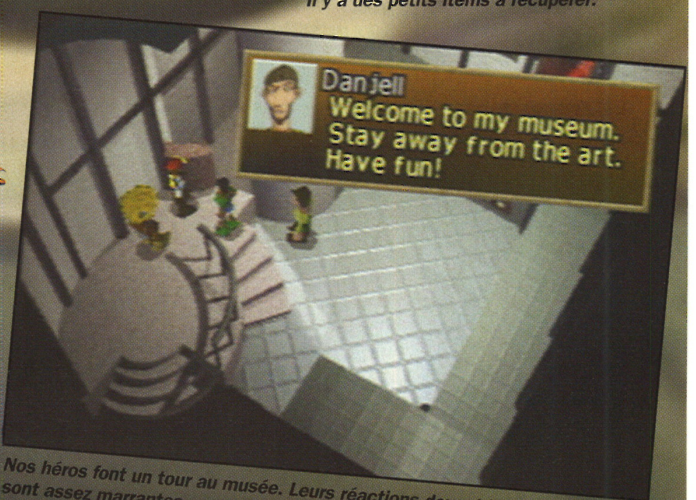
Il y a des petits items à récupérer.

Au début, les serrures se crochètent facilement, mais ça se corse rapidement.

Les commandes sont élémentaires, avec des raccourcis qui font appel aux boutons L et R.



Cette belle magie donne lieu à une petite scène cinématique.



Nos héros font un tour au musée. Leurs réactions devant les œuvres d'art sont assez marrantes.

SHADOW MADNESS

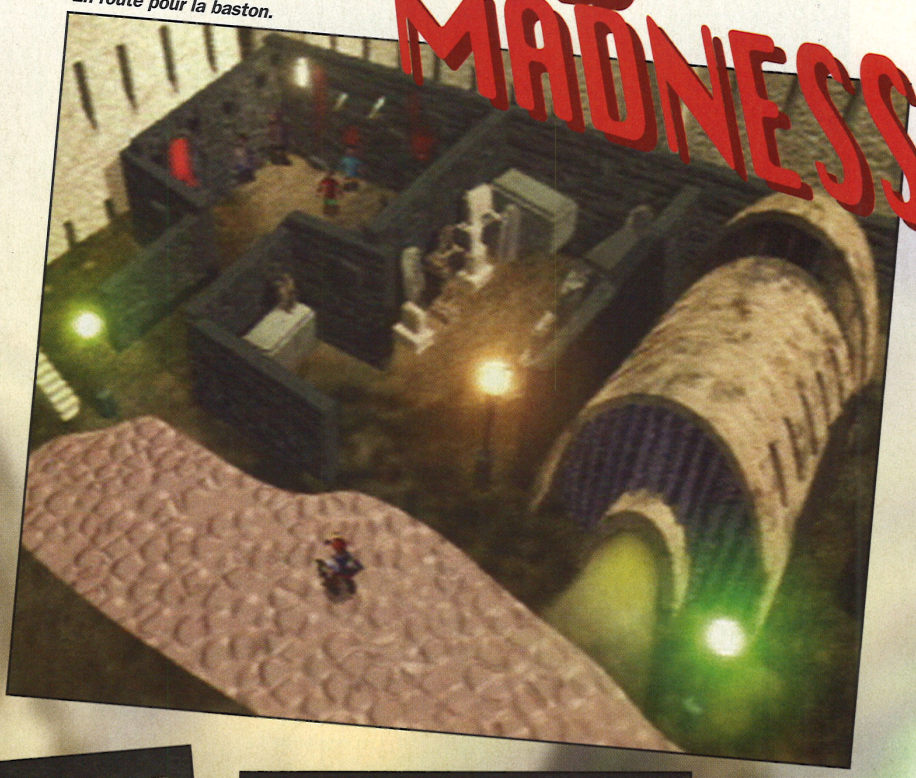
BiIENVENUE AU VILLAGE

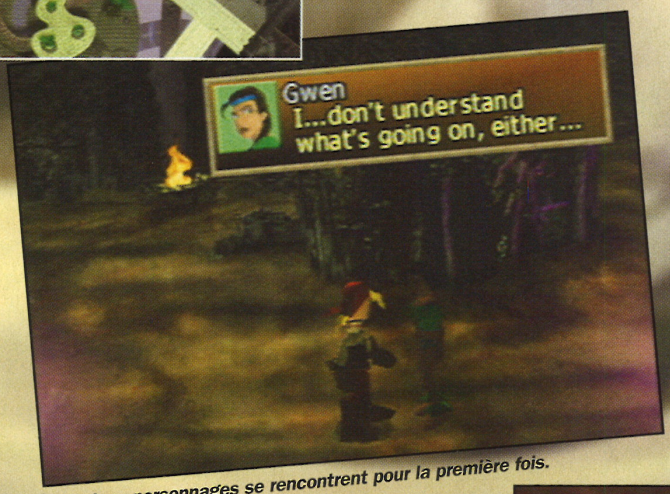
Le premier village encore debout que vous rencontrez est gigantesque. Profitez-en pour acquérir un équipement plus performant.

Enfin, un village qui n'est pas en ruine...

Vous en aurez pour un bon moment à tout explorer.

En route pour la baston.

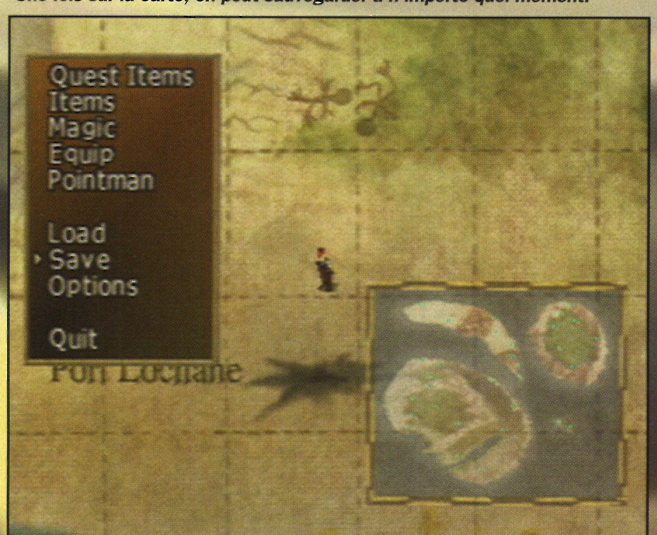




Ces deux personnages se rencontrent pour la première fois.

Il faut avancer à pas de loup, car il y a un boss dans les parages.

Une fois sur la carte, on peut sauvegarder à n'importe quel moment.



Il y a des fois où il faut savoir fuir...

88%

EDITEUR : CRAVE

JOUEUR : 1

IMPORT : US

LES PLUS

+ De jolis décors
+ Une bonne ambiance sonore

LES MOINS

– La modélisation grossière des personnages
– Un scénario trop classique

CONCOURS Partez à deux pour Hollywood

STUDIO

MAGAZINE

Will Smith
Il revient
dans Wild Wild West

Matrix
Tout sur les hommes
qui ont fait son succès

Julia Roberts
Plus vraie que nature !
Rencontre

INTERVIEW

MARCEAU contre-attaque

Après Cannes, nous l'avons suivie sur
le tournage du James Bond

EN CADEAU
UN CD-ROM
SPECIAL
CINEMA
FRANCAIS

EN VENTE ACTUELLEMENT
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

VANDAL HEARTS II

Vandal Hearts était la première simulation-RPG de la Playstation. Et il aura fallu attendre un long moment avant d'en voir la suite. Alors, grande question : est-ce que ce jeu est à la hauteur de nos espérances ?

Vandal Hearts 2 est une simulation-RPG en 3D. Le plan de jeu peut effectuer une rotation complète, ce qui permet d'avoir une bonne vue de d'ensemble des combats. Ceux qui ont joué au premier épisode vont avoir un choc : l'aspect graphique est complètement différent. Les couleurs sont un peu ternes et les personnages sont tout petits. Bref, ce deuxième volet se rapproche plus de Final Tactic que de son ancêtre...
De plus le système d'initiative a complètement changé. Avant, lorsqu'on attaquait un adversaire, celui-ci ripostait, ce qui donnait une place importante aux sorts et aux archers. Ce n'est plus du tout le cas. Mais le pire, c'est qu'en même temps que vous déplacez un de vos combattants, la console fait de même. Ainsi, lorsque vous ordonnez à un de vos héros d'aller attaquer un monstre, il y a des chances que l'ennemi en fasse autant... Résultat : vous frappez dans le vide. Ce système ridicule n'est même pas vraiment réaliste, et de surcroît, il oblige à être très défensif. On a également perdu le côté gore, car les ennemis saignent beaucoup moins lorsqu'ils prennent un coup.

Guerriers, magiciens, prêtres et autres castes

En remportant des batailles, vous récupérez des sous qui vous serviront à acheter de nouvelles armes et armures. Vous l'aurez compris, l'aventure se déroule dans une ambiance médiévale-fantastique, comme d'habitude, et l'on retrouve les classes habituelles : guerriers, magiciens, prêtres, monstres...
Il y a bien sûr des villages, et il faudra, comme toujours, discuter avec tout le monde dans les tavernes, par le biais d'une interface graphique, comme dans un "digital comics".

Décevant !

Vandal Hearts 2 est un peu décevant. Il n'a plus grand-chose à voir avec le premier épisode. On peut même dire que c'est un autre jeu, pas mal fait, mais dont le système de combat est à repenser.
A réserver aux fans du genre et à ceux qui aiment jouer au chat et à la souris.

Le Panda

HELP! TOUS CONTRE UN

Vu le système d'initiative assez bizarre de ce jeu, il faut rester sur la défensive et avancer très doucement. Ce sont souvent les deux premiers rounds qui déterminent l'issue d'un combat. Laissez donc venir les ennemis, et essayez de les affronter un par un.

Sélectionnez d'abord le personnage que vous voulez équiper, ainsi vous verrez si ça vaut le coup d'acheter telle ou telle épée.

Lorsque vous êtes sur la carte, validez cette option pour sauvegarder.

Les sprites des personnages sont un peu petits.

Entre deux combats, les habituelles phases de blabla.

L'ennemi se déplace en même temps que le héros... Pas facile de le frapper !

Le héros meurt, c'est la fin de la partie...

Une bande de voleurs dévalise un pauvre paysan.

Les sorts de soins, toujours très utiles...

La surface bleue indique jusqu'où vous pouvez vous déplacer.

De jolis effets accompagnent chaque sort.

84%

EDITEUR : KONAMI

JOUEUR : 1

IMPORT : JAPON

LES PLUS

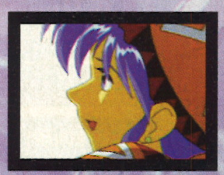
+ De jolis graphismes
+ Un jeu très complet

LES MOINS

– Un système d'initiative nul
– On a perdu l'ambiance du premier épisode

LUNAR
SILVER STAR STORY COMPLETE

Après les versions japonaises sur Playstation et Saturn, voici enfin Lunar en anglais... En plus, dans un superbe "pack collector". Voilà de quoi vous empêcher de dormir quelques nuits !



On ne présente plus Lunar, c'est désormais un classique des RPG. Certes, il n'est plus tout jeune, mais, à l'époque de sa sortie, il était très en avance.

En ce qui concerne la réalisation, on a droit à un classique RPG en 2D, avec des graphismes très mignons et quelques effets de lumière pour les sorts ou certains décors. Bref, Lunar n'a pas à rougir de son âge. En plus, il possède l'un des meilleurs systèmes d'icônes jamais conçus, ce qui rend les combats très agréables. D'autant qu'il y a une option "combat automatique" avec laquelle vous laissez la console se charger des monstres. Il est bien sûr possible de lui indiquer de quelle façon vous voulez que vos héros se battent. Lorsque vous êtes dans un donjon face à des monstres faibles, vous laissez la console se charger de tout. Et dès que ça devient sérieux, vous reprenez le contrôle.

Dans Lunar, on voit les monstres ! Même s'ils sont rapides et s'il est impossible de les éviter tous, cela évite tout de même les combats trop répétitifs. De plus, on sait quel type de monstre on va devoir affronter.

Le plein de bonus

Vous allez voyager aux quatre coins du monde, pour qu'Alex puisse devenir un Dragonmaster — un héros, un vrai ! Bien sûr, vous ne serez pas seul dans vote aventure, la charmante Luna, notamment, vous accompagne. Elle chante de temps en temps, avec une très belle voix.

Tous les dialogues sont en anglais, ce qui permet enfin de comprendre l'histoire. Le jeu tient sur deux CD bourrés de dessins animés. De plus, dans le superbe "pack collector" qui vient avec le jeu, il y a un CD de musique et un autre pour le "making of", le clou du spectacle étant le mini "art book" en couleurs d'une centaine de pages, regorgeant d'illustrations. Lunar est plein d'humour, la traduction est bonne. Et pour une fois, la séquence de fin est magnifique. Comme en plus, vous en aurez pour un bon moment, environ quarante heures, je ne vois pas comment, vous pourriez passer à côté d'un tel chef-d'œuvre. C'est également un très bon choix si vous voulez vous initier au RPG.

Le Panda

HELP! POUR BIEN COMMENCER

Le premier boss se remet des points de vie. Il faudra donc attendre une bonne quinzaine de tours en restant sur la défensive, pour qu'il épuise ses points de magie. Il faut ensuite mettre la gomme et utiliser les attaques magiques.

Ce boss est difficile à vaincre, car il récupère des points de vie à chaque fin de tour.

Il n'y a pas d'auberge. Pour regagner des points de vie et de magie, touchez la statue.

Les monstres peuvent briser les blocs de glace.

PETITES ÉCONOMIES

On peut laisser la console disputer les combats, mais elle a tendance à gaspiller les points de magie. Il faut régulièrement changer son équipement pour encaisser les attaques et économiser les points de magie pour affronter les boss ou les monstres puissants.

Il faut économiser ses points de magie.

Les sorts à zone d'effet sont efficaces.

Les sorts de charme et de confusion sont très efficaces contre un grand nombre d'adversaires.

Il faut visiter les boutiques pour acheter de nouvelles armes.

Pas de monstre sur la carte, c'est toujours agréable.

On rencontre l'un des quatre héros qui ont sauvé le monde.

Pour devenir Dragonmaster, il va falloir rencontrer tous les dragons.

91%

EDITEUR : WORKING

JOUEUR : 1

IMPORT US

LES PLUS

+ Un classique incontournable
+ Un système d'icônes excellent
+ Un fantastique "pack collector"

LES MOINS

– A part le prix, on les cherche encore !

Star Ocean 2

Star Ocean 2 en US, c'est un événement ! La version japonaise était vraiment trop balèze, c'est donc avec un plaisir non dissimulé que le Panda s'est jeté sur ce test.

Star Ocean sur Super Famicom était un jeu mythique, mais sa suite sur Playstation s'est avérée trop dure : c'était un titre destiné aux "maîtres" du genre qui comptaient de nombreuses heures de vol. Autant le dire tout de suite, cette version US l'est tout autant.

Star Ocean 2 est donc un RPG, dans le genre de Final Fantasy. Comme d'habitude, il faut visiter les villages pour acheter de l'équipement, discuter avec tout le monde, et dormir à l'auberge pour reprendre des forces (vie et mana). Pour sauvegarder, on utilise des pierres disséminées un peu partout dans le monde. Un principe classique, mais qui a fait ses preuves.

A la sortie du village, un héros effectue une "action personnelle" : il retourne, seul, discuter avec les villageois.

Original et complexe

Ce qui fait l'originalité – et l'intérêt – de Star Ocean 2, c'est son système de compétences (skills dans le jeu), à la fois original, riche et complexe : en plus de leurs skills propres, les personnages peuvent en apprendre de nouveaux et les développer. Certains semblent inutiles au premier abord, comme la cuisine, d'autres sont plus importants, comme l'alchimie. Suivant les compétences acquises, un personnage pourra ensuite se spécialiser.

Un jeu très ouvert

Autre nouveauté, les "actions personnelles" : un héros peut ainsi quitter le groupe pour retourner en ville, discuter avec les habitants. Cel qui lui permet de se faire des amis et de tisser des liens solides avec les villageois. De même, certains persos peuvent refuser de se joindre à vous s'ils n'aiment pas tel ou tel de vos équipiers.

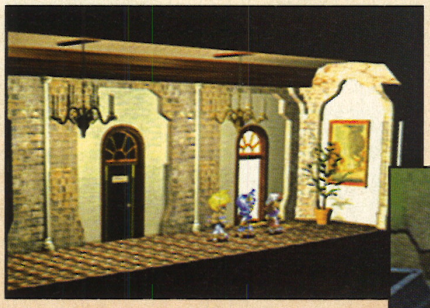
Bref, Star Ocean 2 est un jeu est très ouvert, et il est possible de le recommencer en suivant des chemins différents. En plus, vous avez le choix entre deux héros, ce qui change les premières heures de jeu du tout au tout. Ça, c'est du RPG !

Pour les combats, là encore, Enyx innove. Vous pouvez opter pour un système traditionnel, via des menus, ou pour le temps réel, comme dans un RPG/action. Évidemment, en temps réel, c'est beaucoup moins évident, d'autant qu'il faut indiquer les bonnes tactiques à ses compagnons, afin d'éviter par exemple que la magicienne ne gaspille son mana en utilisant ses sorts les plus puissants sur des adversaires minables.

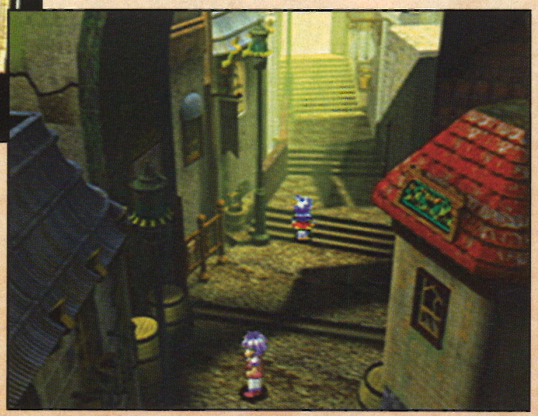
Ze best fo ze best

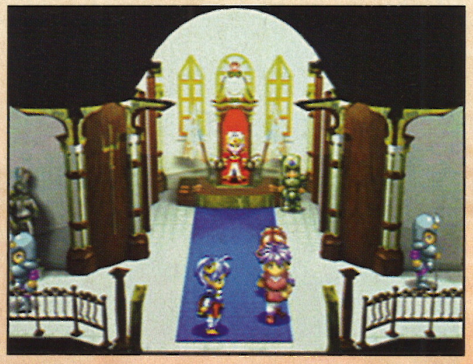
Vous l'aurez compris, Star Ocean 2 est un jeu fantastique. Sa profondeur et sa durée de vie sont énormes — vous en aurez bien pour une bonne soixantaine d'heures à le terminer. La réalisation technique est excellente (les décors des villages, d'une beauté à couper le souffle, sont en images de synthèse ; votre personnage, lui, est un sprite assez mignon) et le jeu n'a pas vieilli. Bref, c'est tout simplement le RPG le plus complet et le plus intéressant sur Playstation.

Le Panda



Les deux héros vont dormir dans la même chambre ! C'est trop hot !





On obtient enfin une audience avec le roi.

Les décors sont superbes. Sur ce point, le jeu n'a pas vieilli.

Résurrection

Il est possible d'assigner aux touches " L " et " R " certains coups spéciaux ou sorts. Faites attention pendant les combats, car si un personnage meurt, il faudra aller dans un village ou utiliser un objet coûteux pour le ressusciter.

Des icônes permettent d'effectuer certaines actions.

Un sort qui nettoie du sol au plafond !

On se balade tranquillement.

Les donjons sont bourrés de rédac'chef sanguinaires.

Tous aux abris ! C'est la guerre atomique...

Une pierre de sauvegarde se trouve sur la droite de l'écran.

On va pouvoir récupérer un nouveau personnage.

En route pour délivrer la pauvre petite héroïne.

95%

EDITEUR : ENYX

JOUEUR : 1

IMPORT : US

LES PLUS

+ Des systèmes de compétences et de combats originaux
+ Une profondeur de jeu incroyable

LES MOINS

– Le jeu est encore un peu complexe

GRANDIA

Grandia avait déjà fait beaucoup de bruit lors de sa sortie sur Saturn, où il était considéré comme le meilleur de sa catégorie sur cette console. ESP, l'éditeur de ce RPG, s'est donc empressé de l'adapter sur Playstation.

Vous incarnez Justin, un jeune homme qui vit paisiblement dans le village de Parm avec sa jolie maman. Il traîne souvent dehors avec sa voisine Sue, qu'il considère comme sa petite sœur. Un jour, il apprend qu'il est l'Élu et doit affronter les méchants qui terrorisent le pays. Il quitte donc ceux qu'il aime et part pour la grande aventure. Voilà un scénario pour le moins romancé... et fichtrement classique.

Grandia ne se classe pas vraiment dans une catégorie bien définie de RPG . Dans les phases d'exploration, Justin se déplace dans un environnement entièrement en 3D libre, avec la caméra qui tourne autour de lui à 360°. Avec une telle liberté dans les mouvements, on se perd vite ! Heureusement, dans les villages, on a accès à un plan aérien, et dans les phases de donjon, on peut visualiser les ennemis et les éviter. Enfin, pour se déplacer rapidement d'un lieu à un autre, un curseur se promène sur une carte générale, ce qui évite d'apprendre par cœur la position de chaque donjon et, surtout, permet de gagner énormément de temps.

Lors des combats, les tours sont définis en fonction d'une jauge qui se remplit avec le temps. À la différence de FF7, quand votre tour arrive, la jauge s'arrête pour vous laisser le temps de choisir l'action qui vous intéresse. La puissance de votre attaque dépend alors de votre position et de celle de l'ennemi. Chose originale : on peut soit frapper un grand coup, soit asséner un combo. En fait, l'efficacité de chaque type d'attaque dépend des monstres en présence.

Pas pour les kékés !

Grâce à tous ces petits détails, Grandia est unique au regard de la production actuelle du genre. Si la magie s'opère facilement, avec une musique très travaillée, quoiqu'un peu répétitive à la longue, la difficulté globale du jeu est extrêmement élevée. Même les habitués des RPG en japonais auront du fil à retordre, et ce, dès le début.

Côté réalisation, on regrettra la finition un peu bâclée de certains éléments, l'animation légèrement saccadée du héros lors des déplacements, le vide des décors lors des combats, ou encore la pixellisation grossière des persos lors des zooms. Malgré tout, ces petits défauts n'empêcheront pas d'apprécier ce titre comme il se doit, bourré qu'il est de scènes cinématiques de qualité (retravaillées pour l'occasion). C'est donc avec beaucoup d'impatience que nous attendons une version américaine, afin d'en apprécier toutes les subtilités.

Gia

HELP! TRUCS ET ASTUCES

La boussole, en haut à droite, vous indique la route à suivre. Quand vous êtes perdu dans un donjon, il suffit de suivre la direction indiquée. Pratique pour avancer et ne pas rester bêtement bloqué...

Ces cônes de lumière servent principalement à sauvegarder, mais donnent aussi des indices sur la quête à suivre. Malheureusement, c'est tout en japonais (vous pouvez toujours essayer de repérer les kanjis à l'aide du dossier RPG dans ce même numéro).

On peut acheter des armes, des protections ou des potions de soin avec ces espèces de cristaux.

Pour ne pas vous perdre, essayez de garder la même orientation que la carte générale.

Pour voyager entre deux lieux éloignés, il suffit de sélectionner l'endroit à visiter pour s'y rendre instantanément, au lieu de se taper des kilomètres à pied.

COMBATS À MORT

Le système de combat sort du lot. On trouve quelques éléments des RPG en temps réel, sans être aussi speed et confus. En fait, il s'apparente plutôt au système de Chrono Trigger sur SNIN, avec quelques améliorations notables.

La jauge, en bas à droite, indique le tour de chaque combattant.

Quand vient votre tour, le décompte s'arrête, pour vous laisser le temps de choisir l'option la mieux adaptée.

Enfin, choisissez votre cible en fonction de votre position. Si vous faites un combo sur un ennemi assez entouré, il y a de fortes chances pour que ses voisins subissent aussi des dégâts.

Plein de petites scènes s'intègrent habilement dans le scénario, comme l'épisode du voyage en train, par exemple.

Avant de quitter sa maman, Justin colle sa photo dans le salon, histoire qu'elle ne l'oublie pas.

La petite Sue, attachée à Justin, le suivra jusqu'au bout du monde. Dans le scénario, elle voyage clandestinement sur le même bateau que Justin.

Au début du jeu, vous pouvez aller manger à la maison, boire un bon coup autour d'une bonne table, raconter votre journée et vous reposer un peu. Cool, ça commence doucement...

Cette déesse vous explique que vous êtes l'Élu et que, grosso modo, le sort du monde est entre vos mains. Et zut !

89%

EDITEUR : ESP

JOUEUR : 1

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ Un scénario en or
+ La 3D libre
+ Des personnages attachants

LES MOINS

– On se perd trop facilement !
– L'animation, un peu saccadée

PERSONA 2

Sorti il y a longtemps sur Playstation, Persona n'avait pas marqué les foules. La version US avait fait un peu plus de bruit, mais était tout de même restée assez confidentielle. Voici donc la suite. Alors, bonne surprise ou navet ?

Les décors sont soignés pour de la 3D, mais avec des couleurs ternes.

Persona est assez atypique comme RPG. On sort de l'ambiance heroïc- fantasy traditionnelle pour se retrouver à notre époque, avec pour héros des lycéens doués de pouvoirs paranormaux qui leur permettent de "projeter" une aura, un peu comme dans le manga JoJo.

De nettes améliorations

Le scénario n'est pas très original, mais il y peu de RPG dans ce style. Au départ, votre héros est seul, puis il rencontre assez rapidement de deux filles. Il va falloir explorer la ville. Les déplacements sur la carte sont plus esthétiques que dans la version précédente, où c'était limite pitoyable. En fait, le jeu entier a été nettement amélioré depuis la première version.
Heureusement d'ailleurs, car même si Persona était relativement intéressant, la réalisation technique était nulle.
Là, on s'en tire avec un jeu tout à fait honnête : les décors sont soignés, assez réussis même. Le jeu est entièrement en 3D et l'on peut à loisir faire effectuer une rotation à l'écran (ce qui est très utile pour ne rien rater des endroits visités ; il n'est en effet pas rare de manquer une porte un peu cachée si l'on ne modifie pas la vue).

Changer d'ambiance

L'ambiance sonore est réussie et il y a quelques scènes cinématiques. Le jeu n'est pas facile mais, comme d'habitude, on s'en tire avec un peu de persévérance. Cela dit, par rapport à Lunar ou Star Ocean 2 en US, le pauvre Persona 2 ne fait pas le poids. En fait, il conviendra bien aux fans de RPG qui veulent changer d'ambiance.

Le Panda

On se retrouve à la tête d'un petit groupe.

Évidemment, il faut parler à tout le monde.

Les déplacements sur la carte sont simples.

Chaque combattant possède son type d'attaque.

84%

EDITEUR : ATLUS

JOUEUR : 1

IMPORT : JAPON

LES PLUS

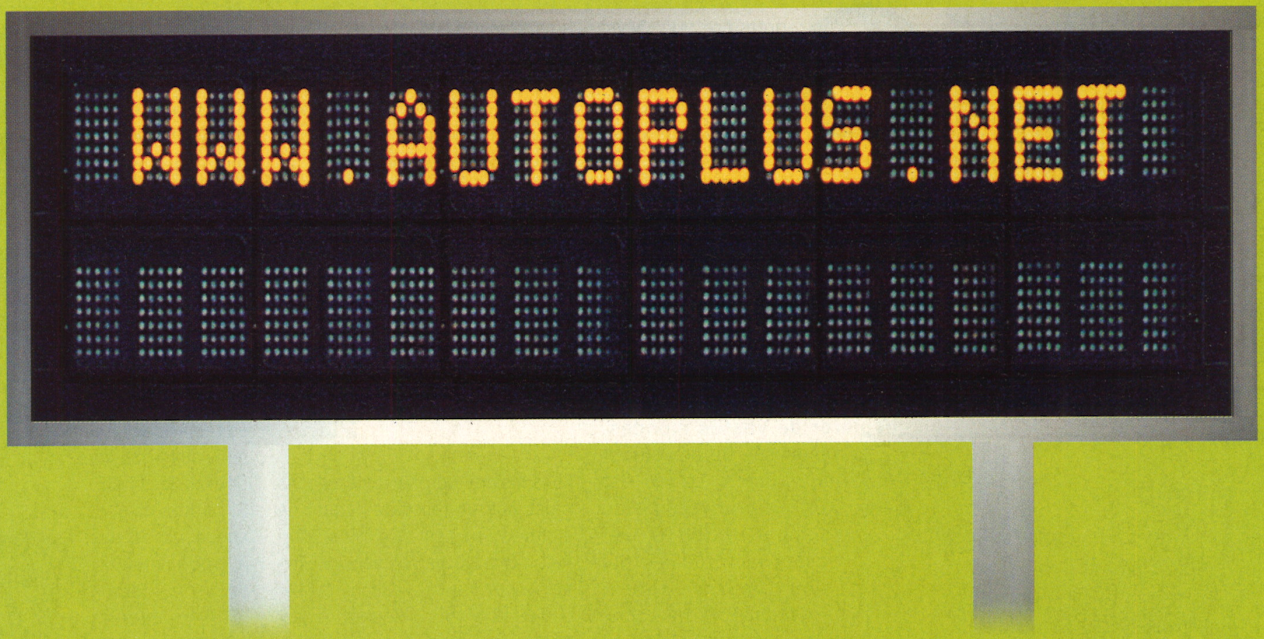
+ Une ambiance originale
+ Une prise en main assez simple

LES MOINS

- Une réalisation soignée, mais assez moyenne

Auto Plus sur internet

votre nouvel arrêt sur l'autoroute de l'information



Auto Plus

5 rubriques indispensables :

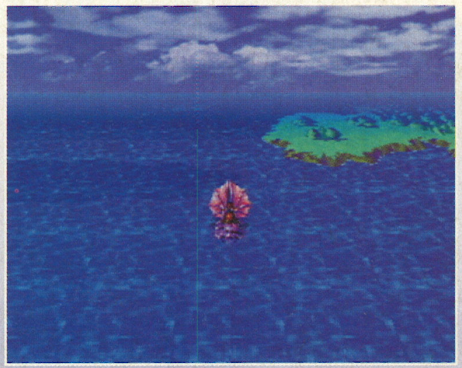
- Tous les **prix** du marché **neuf**
- Tous les **équipements** des modèles d'occasion
- Connaître le **budget** de votre **voiture**
- Les **adresses** utiles
- Le **kiosque** pour vous abonner ou trouver des anciens numéros

Chaque **mardi** **10F**

LE 1ER JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR.

The Mystic Dragoons

Xing, célèbre pour développer des jeux moyens, nous a concocté un RPG répondant au doux nom de Mystic Dragoons... Sera-t-il l'exception qui confirme la règle ?



Un classique des jeux de rôles : vous prenez le bateau pour changer de continent.

A première vue, Mystic Dragoons peut paraître sympa : ses graphismes en 2D et ses musiques d'ambiance font vaguement penser à Final Fantasy sur Super Nes, ce qui plaira aux nostalgiques. Le style graphique 100% japonais, est assez mignon.

Donjons et villages

Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, vous devrez explorer de vastes mondes, composés de donjons et de villages. Le jeu est doté d'un système de combat en temps réel assez bien réalisé, qui vous oblige à rester concentré si vous voulez survivre. En effet, si vous lâchez le pad en cours de combat, les monstres eux ne s'arrêteront pas d'attaquer et vous extermineront.

La gestion des persos (votre équipe comporte cinq membres) est relativement simple : un système d'icônes représentant les différents menus et objets vous permet de vous y retrouver rapidement, sans avoir besoin de comprendre le japonais. De plus, lorsque vous trouvez de nouvelles armes ou armures, le jeu vous indique si elles sont plus puissantes que celles que vous avez déjà.

Trop monotone

Mais malgré tout, Mystic Dragoons n'est pas un jeu dans lequel on s'amuse vraiment. Certains pourront même trouver les personnages un peu trop gros, laissant penser que ce titre est plutôt destiné aux enfants – et donc, qu'il risque d'être trop facile (un peu comme PAL, pour ceux qui connaissent). Heureusement, il n'en est rien. Au contraire : dans les donjons, vous ne pouvez pas faire plus de dix pas sans tomber sur un monstre, ce qui est agaçant. De plus, le scénario hyper linéaire et les dialogues qui n'en finissent pas (et qui ne peuvent être zappés !) n'apportent rien – sauf si vous comprenez le japonais, et encore...

Et surtout, Mystic Dragoons n'a aucun intérêt sur Playstation. Pas de cinématiques, pas vraiment de 3D... L'exploitation de la machine est nulle.

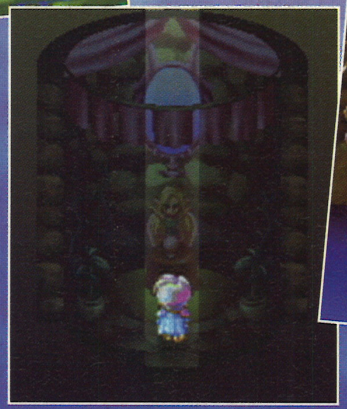
On se demande pourquoi certains éditeurs s'acharnent à sortir des jeux aussi moyens, et au même prix que les hits !

Si vous n'avez plus aucun jeu de rôles à vous mettre sous la dent, jetez-y quand même un coup d'œil. On ne sait jamais...

Cheub

Comme le nom du jeu l'indique, les dragons sont un élément clef du scénario. Vous rencontrerez des guerriers chevauchant des dragons dès le début du jeu... Amis ou ennemis ?

Les elfes vous enseigneront de nouveaux sorts. Explorez les villages pour être sûr de tous les trouver.



Le style graphique des personnages fait vraiment penser à Final Fantasy... sur Super Nintendo !

La gestion de votre équipement. Des icônes vous permettent de visualiser rapidement les objets sélectionnés.

75%

EDITEUR : XING

JOUEUR : 1

IMPORT : JAPON

LES PLUS

+ On peut sauver quand on veut
+ Le système d'icônes pour les menus

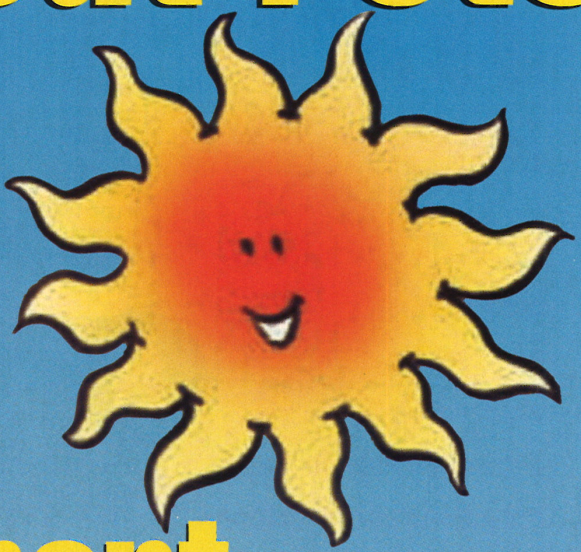
LES MOINS

+ Les graphismes moyens
+ On dirait un jeu Super Nes...

Pendant tout l'été

dans

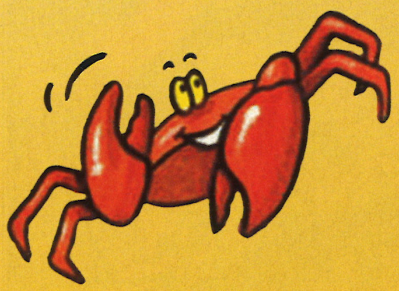
TÉLÉ POCHE



Votre **supplément spécial vacances**

24 pages en plus !

plus de jeux,
plus de rire,
et
les aventures de **Tintin**
« On a marché sur la Lune »



À découvrir dès aujourd'hui !

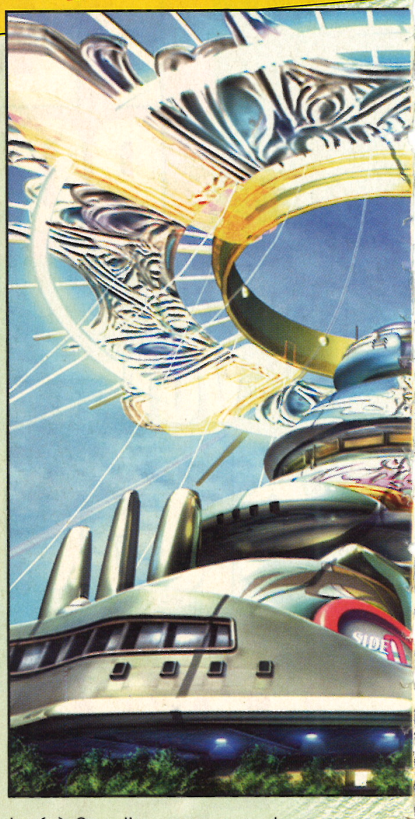
RPG (suite et fin)

Cet été, il y en aura eut des bons RPG, enfin voici quelques petits trucs de vieux routards, pour se débloquer. Puis quelques reflections sur l'évolution des RPG avec la venue de la 3D. Enfin pour finir quelques conseils pour choisir votre RPG de l'été.

GREVE DES SECRÉTAIRES DE RÉDACTION

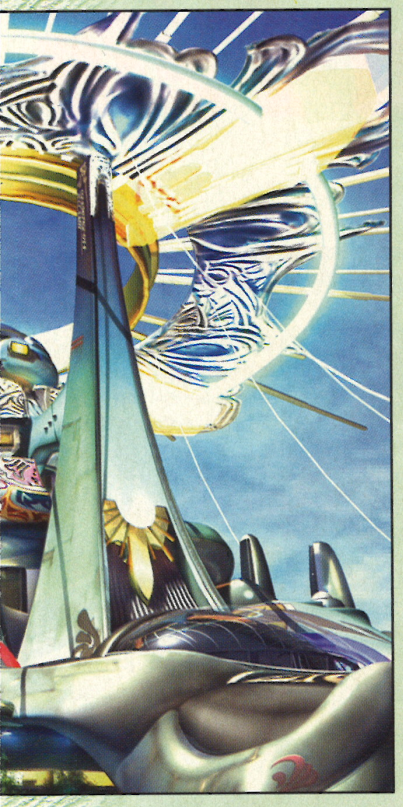
On connaissait la grève d'Air France, de la SNCF et de la RATP, mais on ne connaissait pas celle des secrétaires de rédaction. Leur but : courir après nos textes, leur donner un sens, corriger les (quelques) fautes d'orthographe, et vérifier (c'est très important) que les maquettistes font bien leur travail. C'est écrit au-dessus de leur Macintosh : en période de bouclage, il ne faut pas leur parler, ni leur donner à manger du texte de Panda.
Pourtant, un "papier" de l'ignoble plantigrade est tombé à la toute dernière minute sur nos deux héros. N'ayant ni le temps, ni la force, ni, surtout, le courage de relever un tel défi, ils ont laissé la chose dans sa version originale, telle qu'elle a été rendue. C'est le grand jeu surprise de l'été : prenez un feutre rouge et corrigez vous-même les fautes. Si une phrase ne veut rien dire, c'est normal, ça fait partie du jeu et c'est pour mieux vous faire réviser pour la rentrée. Bon courage. Vous pouvez envoyer vos dons à l'adresse habituelle : SOS SR, Consoles+, 152 rue Gallieni, 92100 Boulogne Billancourt. Adaptation française du texte disponible sur simple demande.

La rédaction, unanime et solidaire



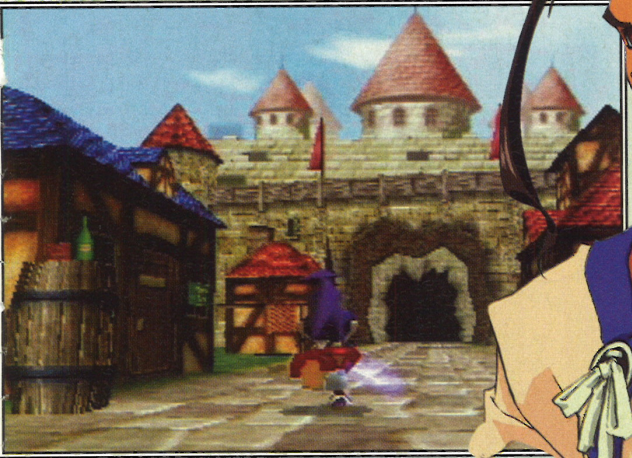
Bloquer dans un RPG n'est pas un maladie honteuse, c'est au contraire notre lot quotidien. Ce qu'il faut c'est rester calme et posé. La premier chose à faire et d'avoir un petit calepin, pour noter le nom des villages. Les mots " clés ", sont souvent noté entre croché ou d'une autre couleur dans les dialogues. Donc en notant les noms des villages, vous serez au moins où chercher, ce qui est déjà un bon début. Il faut être assez méthodique, et parler à tous le monde deux fois de suite, puis enfin, une fois que vous avez parlé à tous le monde dans un village. Recommencez à leur parler deux fois de suite, car ce que vous à dit un villageois précedement, va peut être vous débloquer. De même il peut être intéressant de noter leur nom, en precisant bien sur dans quel villages ils sont sinon... Soyez attentif aux décors, nombre de fois j'ai raté une petite porte, ou penser que cette voie était un cul de sac alors que... non!Parfois la seule solution, reste de faire case à case, en appuyant sur la case action, tout le jeu. C'est une technique de Cheub, mais bon il faut vraiment n'avoir plus aucun espoir. N'oubliez pas d'utilisez les objets qui trainent dans votre inventaire, à Riglord Saga, j'ai tourné pendant des heures, avant d'utiliser une sorte de flute pour appeler un monstre volant, qui allait me transporter... Bref quand vous avez des objets bizarre utilisez les à tous les endroit ou vous êtes bloqué. Il y a encore des jeux ou même si vous avait la clef d'une porte, il faut l'utiliser en allant la chercher dans votre équipement pour cliquer sur la porte, et pas juste cliquer sur le bouton d'action (Athéna). Parfois pour entrer dans certains endroits sacrés comme les temples, il faut enlever toutes ses armes. Sur certains boss, il faut utiliser un type d'armes ou de magies uniquement. Sur les maps, parfois les forêts qui ont l'air vide possèdent un donjons, ou une petite maison avec un hermite... Voilà vous en savez déjà pas mal maintenant, si par malheur, vous rencontrez ce que tous le monde craind le plus, un code à entrer, et bien dans ce cas là. Bonne chance!

Avec les consoles 32 bits, et la Dreamcast on commence à voir des RPG entièrement en 3D. C'est la grosse évolution dans le monde des RPG, et des jeux en général du reste. Après avoir joué à Grandia, on comprend ce qu'un village en 3D implique. Cela prend beaucoup plus de temps pour retrouver son chemin. La première fois cela fait même un sacrès choc. Mais le pire, c'est dans certains jeu,



bas de gamme, lorsque vous vous retrouvez dans un donjons, et que toutes les textures se ressemblent... Là on se perd très facilement. Mais on reste sur un plan technique, pour ce qui est des idées, les RPG n'ont pas réellement évolués ces deux dernières années. Le système d'icones, qui nous aident bien, c'est généralisé. Bref les RPG commencent à se recopier les uns les autres et les améliorations deviennent rares. Mais il y a des exceptions bien sur comme Star Ocean 2 par exemple! Pour les combats la 3D est devenu la référence, et ils sont de plus en plus " tactic ". Les deux jeux que j'attend le plus sont Grandia 2 sur Dreamcast, qui risque d'en mettre plein la vue, mais quand à vu la richesse du premier épisode! Enfin évidemment Final Fantasy 9, les huitième épisode s'était énormement " américanisé " dans l'esprit. Il sera intéressant de voir si Square continue dans cette voie, ou effectuera un retourd aux sources, qui ne serait franchement pas pour me déplaire. Nos plus fidèle lecteur auront remarqué qu'on avait déjà fait un dossier RPG, il y a quelques années, mais je pense que cela valait bien le coup d'un faire un nouveau. J'ai une nouvelle fois utilisé les talents de scribe de Cheub, qui s'est animal à oublié la moitié des Kanjis qu'ils connaissaient! Enfin voici une " sélection " des jeux en fonction du type de joueur que vous êtes. Vous êtes un débutant, lvous voulez un bon jeu, sympa, pas trop galère, et le japonais ca vous dit rien pour l'instant ? Lunar, est le jeu qu'il vous faut. Vos êtes un déjà un routard des RPG, mais le japonais c'est quelque chose qui vous fait mal aux yeux ? Star Ocean 2 est fait pour vous. Le japonais ne vous effrait pas, mais pas question de galérer pendant cent ans ? Lunar 2. Enfin si vous pensez que les jeux en US c'est pour les filettes, que Final Fantasy c'est pour débutant... essayer Grandia. M'a bien fait rire la petite Gia, à se morfondre dans le premier village pendant des heures, mais le plus drole, c'est que l'ayant fait sur Saturn, je savais qu'elle allait en baver! Enfin à tous les fans de RPG, passez un bon été, il y a de quoi s'amuser, pour ma part je vai me finir Lunar en US, pour enfin comprendre l'histoire, et j'enchainerai sur Star Ocean 2!

Le Panda



emap•alpha

152, rue Gallieni, 92514 Boulogne CEDEX
Tél. : 01.41.86.16.00

Directeur délégué
Marc Auburtin

Directeur du marketing
Roland Claverie

Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

Consoles+

152, rue Gallieni, 92514 Boulogne CEDEX
Tél. : 01.41.86.16.72
Fax rédaction : 01.41.86.16.96 – Fax publicité : 01.41.86.17.67

REDACTION

Editeur
Jan Jacob Boom-Wichers

Rédacteur en Chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Rédactrice en chef adjointe (de ce numéro)
Gia-Dinh To

Chef de rubrique
Nicolas Gavet

Correspondant permanent au Japon
Christophe Kagotani (Kagotani san)

Secrétariat
Juliette Van Paaschen

Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier secrétaire de rédaction)
Ont collaboré : Lionel Barcilon, Stephan Schreiber

Maquette
Olivier Mourgeon (premier maquettiste), Virginie Auvertin
Ont collaboré : Suzie Gorini, Patrick Lévêque

Ont collaboré à ce numéro
François Garnier (Panda), Pierre Koch (Toxic), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Maxime Roure (Switch)

PUBLICITÉ

Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16.24)

Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16.31)

Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16.32), Clarisse du Rivau (18.39)

Maquette publicité
Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04.78.62.65.10

MARKETING
Anne-Sophie Bouvattier (16.45), assistée de Annie Perbal (17.55)

FABRICATION

Chefs de fabrication
Isabel Delanoy (17.90), Gilbert Hémon (17.91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01.64.81.20.23
France - 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Etranger - 1 an (12 numéros) : 457 F (train/bateau - tarifs avion : nous consulter)
Belgique - 1 an (12 numéros) : 3 333 FB
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA SA. **Siège social :** 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Commission paritaire :** n° 0400 K7320. **Dépôt légal :** juillet 1999. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL, Point•94. **Imprimeries :** Fecomme Quebecor, Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse.

Département diffusion
Directeur délégué : Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes (réservé aux dépositaires de presse) :** Synergie Presse, Immeuble le Ventose, 2, rue des Bourets. 92150 Suresne. **Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) :** 0800.01.46.23. **Terminal ordinateur :** E76.

La reproduction, même partielle, des articles parus dans Consoles+ est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

ISSN 1162-8669

DIFFUSION CONTROLE OJD 1998

Switch restera ouvert tout l'été

Salut les matriciens ! Cette fournée de codes brûlants va vous procurer des sensations plus que chaudes. Il y en aura pour tous les vacanciers en short. A peine rentré de la plage, foncez retrouver Chun-Li sur Dreamcast comme sur Playstation. Si vous en avez marre que la belle Chinoise vous mette des taules, cassez tout avec Rampage 2. La canicule vous ramollit le ciboulot ? Plongez dans les solitudes glacées du vide interstellaire avec Star Wars Racer. En attendant la rentrée, je vous souhaite de bonnes vacances réparatrices et bien délirantes.

Switch

Erratum : le mois dernier dans la rubrique Action Replay, il fallait lire Breath of Fire 3 (US) au lieu de Wild Arms (US). Quel nigaud ce Switch.

RAMPAGE 2 : UNIVERSAL TOUR (PAL)

Tout casser, tout détruire en rugissant de plaisir... Voilà l'intérêt de Rampage, un jeu vraiment défoulatoire (je sais, c'est trop pas français) qui vous met dans la peau de King Kong ou d'autres monstres célèbres. Une fois n'est pas coutume, quelques codes sont disponibles pour cette suite, qui donnent accès à un menu Cheat et à des persos cachés.
Tous les codes qui suivent s'inscrivent dans le menu des mots de passe.

Pour avoir le menu de triche
Inscrivez BVGGY.
Allez ensuite dans le menu des options.
Pour avoir l'Alien, inscrivez **B1G4L**.
Pour jouer avec George, inscrivez **SM14N**.
Pour jouer avec Lizzy, inscrivez **S4SVRS**.
Pour jouer avec Nubus, inscrivez **SRY3D**.
Pour jouer avec Ralph, inscrivez **LVPVS**.

STREET FIGHTER ALPHA 3 (PAL)

Ah, qu'il est agréable de retrouver tous les personnages de Street Fighter ! C'était sur la Super Nintendo ou l'Arcade à l'époque, il y avait Honda, Blanka, Dalshim, et l'inoubliable Chun Li... Sur Dreamcast, il y a aussi des persos cachés – bref, de quoi vous amuser. Je vous dis tout, et après, c'est à vous de jouer !

Pour avoir Evil Ryu et Guile

Vous devez d'abord finir le World Tour avec n'importe lequel des persos et parvenir au niveau 30-31. Une fois que vous aurez battu Gouki, les deux persos apparaîtront dans l'écran de sélection des personnages et ce dans tous les modes.

Pour jouer avec Shin Gouki

Vous devez terminer le World Tour au niveau 32. Placez-vous ensuite sur Gouki, maintenez L2 appuyé, puis validez.

Modes Dramatic Battle et Final Battle

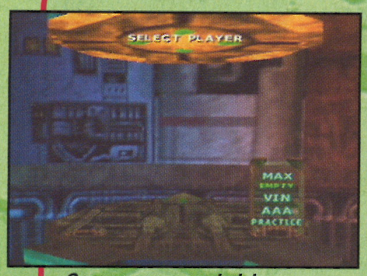
Terminez le jeu en niveau 8 de difficulté. Une fois que c'est fait, les deux nouveaux modes apparaîtront sur l'écran principal. Le mode Dramatic vous permet de jouer à deux contre l'ordinateur, et le mode Final Battle vous oppose directement a Bison. Maintenez L1 + L2 avant que l'écran de VS n'apparaisse, vous combattrez contre Super Gouki.

Pour avoir une intro différente

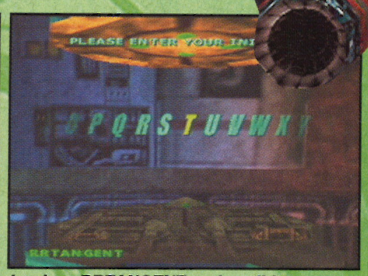
Accumulez 48 heures de jeu dans le menu des options. L'intro vous montrera alors les persos cachés tels qu'Evil Ryu, Guile ou encore Shin Gouki.

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

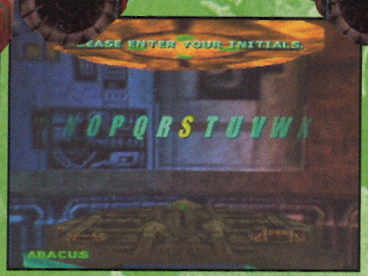
STAR WARS EPISODE ONE : RACER (PAL)



Commencez par choisir une sauvegarde vierge.



Incrivez RRTANGENT, puis validez avec L + B.



Inscrivez ensuite ABACUS, puis validez avec L + A.

Après les manipulations pendant la Pause, tous les codes seront disponibles.

Que la Force soit avec toi, Jedi... Dans cet épisode, tu aprendras pourquoi le jeune Anakin Skywalker (le futur Darth Vader) bascule du côté obscur de la Force. En attendant le film (dont la sortie en France se rapproche de plus en plus – chic, chic !), je vous dévoile l'ultime code : vous aviez peut-être remarqué que les codes donnés dans Consoles+ 90 remplissaient (en partie) un tableau...
Pour posséder tous les avantages de ce tableau, vous devez entrez le code qui suit et, là, ce sera la fête ! C'est parti !

Pour avoir toutes les triches

Choisissez le mode Tournoi, puis une sauvegarde vierge. Au moment d'entrer le nom du joueur, maintenez **Z** appuyé et tapez les lettres suivantes, avec la touche L : **RRTANGENT**. Au fur et à mesure, les lettres apparaîtront en bas à gauche de l'écran. "Cliquez" ensuite sur "End" en appuyant sur **L** puis **B**. Reprenez la même sauvegarde, et inscrivez, cette fois, et de la même façon : **ABACUS**, puis placez-vous sur "End" et appuyez sur **L+A**. Commencez une course, puis mettez le jeu en pause et pressez ↑, ←, ↓ et →. Si c'est réussi, tous les avantages et personnages cachés pourront être sélectionnés.
Jeune Jedi, tu le crois, ça ?

À vous les dernières courses avec tous les avantages ! C'est la folie !

390 FRS
AU LIEU DE 450 FRS
(uniquement à la vente par correspondance ou sur présentation de ce bon)

DU JAMAIS VU !!!

l'intégrale

"Albator"
7 K7 (39 episodes)

l'intégrale

l'intégrale

"Cobra"
7 K7 (39 episodes)

"Cités d'Or"
7 K7 (39 episodes)

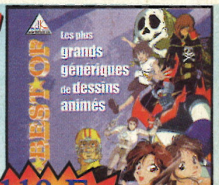
Catalogue Emerald 2
A l'intérieur un catalogue complet des jeux Nec PC Engine avec les jaquettes (120 pages) contre 45 Frs
(35 Frs + 10 Frs de participation de frais de port.)

+ DE 600 TITRES DE JEUX NEC PC ENGINE & PC-FX DISPONIBLE EN STOCK AU MAGASIN

VENEZ AU MAGASIN : ATOMIC CLUB
17 rue Trousseau 75011 Paris
Métro : Ledru Rollin (ligne 8) (près de Bastille)

Retrouvez nous aussi sur internet : http://www.atomicclub.com

Les tarifs sont valables jusqu'à la limite du stock disponible et ce jusqu'au 31/12/99. Les prix sont des prix à l'unité.



119 Frs
Les plus grands génériques de dessins animés sur
2 CD à Prix spécial

Art Book CD ID Fanzines Jeux Vidéo Manga
Atomic Club
Service VPC
01 48 05 06 08
17 RUE TROUSSEAU
75011 PARIS
www.atomicclub.com

Horaires d'ouverture
Lun-Ven : 13h - 19h Samedi : 10h - 19h
Ouvert même le Dimanche : 14h - 18h

Il y a aussi d'autres... :

Coffret Chevalier du Zodiaque (8 K7)	: 499 Frs
Coffret Ken le survivant (8 K7)	: 499 Frs
Coffret Dragon Ball Z (8 K7)	: 499 Frs
Coffret Nicky Larson (8 K7)	: 499 Frs
Coffret Street Fighter II V (8 K7)	: 499 Frs
Coffret Juliette Je t'aime (8 K7)	: 499 Frs
Coffret Le college Fou Fou Fou (8 K7)	: 499 Frs
Coffret San Ku Kaï (9 K7)	: 489 Frs
Coffret Capitaine Flam Part 1	: 350 Frs
Coffret Capitaine Flam Part 2	: 390 Frs
Coffret Chevalier du Zodiaque (4 Films)	: 289 Frs
Coffret Sailor Moon Super S (4 K7)	: 199 Frs
Coffret Poseidon Part 1	: 199 Frs
Coffret Poseidon Part 2	: 199 Frs
Coffret Ranma 1/2 (4 K7)	: 199 Frs
Coffret Black Jack (7 K7)	: 490 Frs

Bon de commande à découper ou recopier et à renvoyer à :
ATOMIC CLUB (Service VPC) 17 Rue Trousseau 75011 Paris

DATE : __/__/1999 N° Client :
Nom, Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Num. TEL/FAX :
Num. Carte AC +: AC (si vous en possédez un)
C+990801

Frais de port et d'emballage
Colissimo suivi : 45 Frs
Commande sup à 1000 Frs
Colissimo suivi + assurance
Forfait obligatoire : 85 Frs

DESIGNATION	TOTAL
Catalogue Emerald 2 (45 Frs)	

☐ Chèque (à l'ordre d'Atomic Club)
☐ Mandat Cash
☐ Carte Bleue VISA
n° CB :
expire le : __/19__
Signature obligatoire :

Sous-Total :
Participation aux frais de port & d'emballage :
TOTAL A PAYER :

Tips

MARVEL VS CAPCOM (JAP)

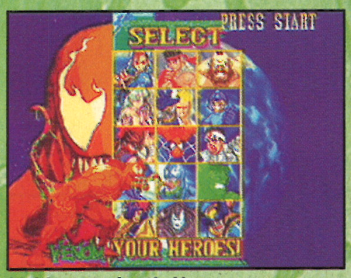
L'adaptation arcade de la série opposant les héros de Marvel à ceux de Street Fighter est très réussie. La Dreamcast n'est pas spécialement dédiée à la 2D, mais elle s'en sort plus que bien. Comme dans la plupart des épisodes précédents, les personnages cachés fourmillent. Vous pourrez également choisir le héros qui vous viendra en aide pendant le jeu via des manips assez simples. Voici plus bas comment faire pour bénéficier de quelques personnages supplémentaires.

Personnages cachés

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des personnages.

Et voilà Gold War Machine... Ça va chauffer !

Pour jouer avec Gold War Machine, placez-vous sur Zangief puis faites deux fois Gauche, deux fois Bas, deux fois Droite, deux fois Bas, deux fois Gauche, quatre fois Haut, deux fois Droite, deux fois Gauche, quatre fois Bas, deux fois Droite, deux fois Haut, deux fois Gauche, deux fois Bas, deux fois Droite, et quatre fois Haut. Une version Gold de War Machine apparaîtra au-dessus de Zangief.



L'ultime version de Venom est disponible !

Pour jouer avec Hyper Venom, placez-vous sur Chin-Li (façon de parler) et faites Droite, quatre fois Bas, Gauche, quatre fois Haut, deux fois Droite, deux fois Bas, deux fois Gauche, deux fois Bas, deux fois Droite, quatre fois Haut, deux fois Gauche, et Haut. Venom apparaît tout en haut à gauche, au-dessus de Chun-Li.

Pour jouer avec Orange Hulk, placez-vous sur Chun-Li (façon de parler bis)et faites deux fois Droite, deux fois Bas, deux fois Gauche, deux fois Droite, deux fois Bas, deux fois Gauche, quatre fois Haut, deux fois Bas, deux fois Droite, deux fois Haut, quatre fois Bas, quatre fois Haut, Gauche, et Haut. Orange Hulk apparaîtra au-dessus de Ryu.

Après le vert on passe à l'orange, combien de points restent sur le permis ?

Pour jouer avec Roll, placez-vous sur Zangief et faites deux fois Gauche, deux fois Bas, deux fois Droite, deux fois Bas, deux fois Gauche, Haut, Droite, deux fois Haut, et deux fois Droite.

Roll est un petit personnage tout mignon, mais dangereux quand même...

Shadow-Lady n'est autre qu'une nouvelle Chun-Li, ça va faire très mal...

Pour jouer avec Shadow-Lady, placez-vous sur Morrigan et faites Haut, deux fois Droite, quatre fois Bas, deux fois Gauche, quatre fois Haut, deux fois Droite, deux fois Gauche, deux fois Bas, deux fois Droite, deux fois Bas, deux fois Gauche, deux fois Haut, deux fois Droite, deux fois Haut, deux foiis Gauche, et cinq fois Bas.

Choisir le personnage qui vous aide

Pour réussir la manipulation, vous devez maintenir Start enfoncé sur l'écran de sélection des personnages, puis, juste avant de choisir le deuxième personnage, maintenir également les boutons indiqués ci-dessous.

Shadow	Poing faible + pied moyen + petit poing
Sentinel	Poing moyen + pied moyen + petit poing
Storm	Petit poing + petit pied + gros poing
Cyclops	Petit poing + petit pied + poing moyen
Unknown Soldier	Petit poing
Pur & Fur	Petit pied
Anita	Trois boutons de poing
Lou	Poing moyen
Rogue	Petit poing + moyen poing + gros poing + petit pied
Colossus	Petit poing + moyen poing + moyen pied
Michelle Heart	Petit poing + petit pied
King Arthur	Petit poing + moyen poing
Saki	Gros poing
Ton-Pooh	Peiti poing + gros poing
Iceman	Poing moyen + moyen pied
Thor	Petit pied + poing moyen
Magneto	Petit pied + gros poing
U.S Agent	Pied moyen + gros poing
Psylock	Pied moyen
Devilot	Poing moyen + gros poing
Juggernault	Petit poing + moyen pied

FIGHTING FORCE 64 (US)

Après la Playstation, la Nintendo 64 ! Eidos à l'assaut de la planète. En attendant Fighting Force 2, les nintendomaniaques en manque de baston et de barres de fer vont avoir de quoi passer le temps. Ce n'est pas toujours évident de terminer le jeu seul... Heureusement, tonton Switch est là. Le choix du niveau et l'invincibilité vous aideront à résoudre bien des problèmes. Musique !

Pour choisir le niveau et être invincible

Au menu principal, maintenez **L** + **Z** + **C-Haut** + **C-Bas**.
Vous atterrirez dans le menu de sélection des personnages.
Appuyez alors sur **C-Gauche** ou **C-Droite** pour choisir le niveau, vous commencerez avec l'invincibilité.
Allez, je vous laisse. Je retourne me baigner

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC.

CADEAUX !

IL Y A DES TONNES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE 3615 TIPS OU LE 083668TIPS:
• **VOLANT** RETOUR DE FORCE + PÉDALIER + SIÈGE BAQUET. • UN LECTEUR **DVD** HAUT DE GAMME. • **7000F** DE BONS D'ACHATS FNAC. • DES FORMATIONS AU **PERMIS DE CONDUIRE** (FORFAIT 20H) ET AU CODE DANS LES AUTO ÉCOLES ECF. • DES INTÉGRALES DES SÉRIES **FRIENDS** ET **SOUTH PARK**. • ET D'AUTRES SURPRISES...

EXCLU : PAUSE

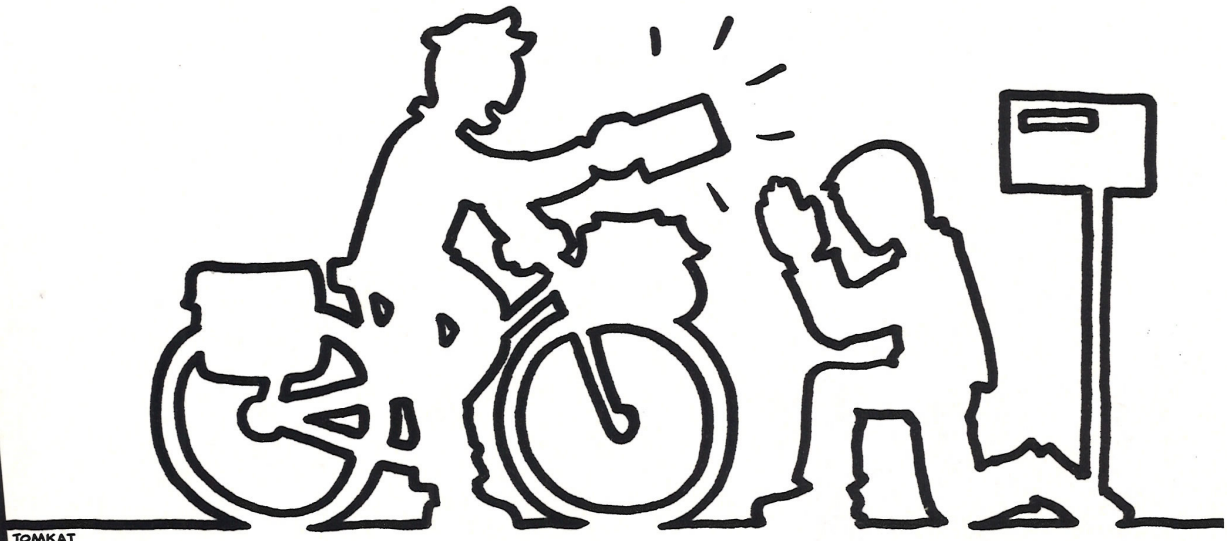
POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE **8** DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION ! RETAPEZ LA TOUCHE **8** POUR RELANCER. INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT **0836688477** !

8 TUV II

EXCLU : PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE **3617 TIPS**. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **3617 TIPS** !

FACTEUR ! MA SOLUTION D'EVIL RAIDER III. ET SES PLANS ! J'ÉTAIS À BOUT.



TOMKAT

TIPS®

Soluces/plans par Fax/courrier !

Sur le **3617 TIPS**, faites votre choix parmi nos astuces, guides, solutions et **plans exclusifs** : vous les recevrez par **fax** ou **courrier** ! Quand ? Immédiatement (fax) ou dès le lendemain par La Poste (courrier). Exclusivement Tips. Soyez gentil avec votre facteur, la jalousie pourrait le pousser à piquer vos plans !

PC - MAC - CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...)

3617 TIPS L'anti-galère par FAX ou COURRIER

3615 TIPS L'anti-galère par MINITEL

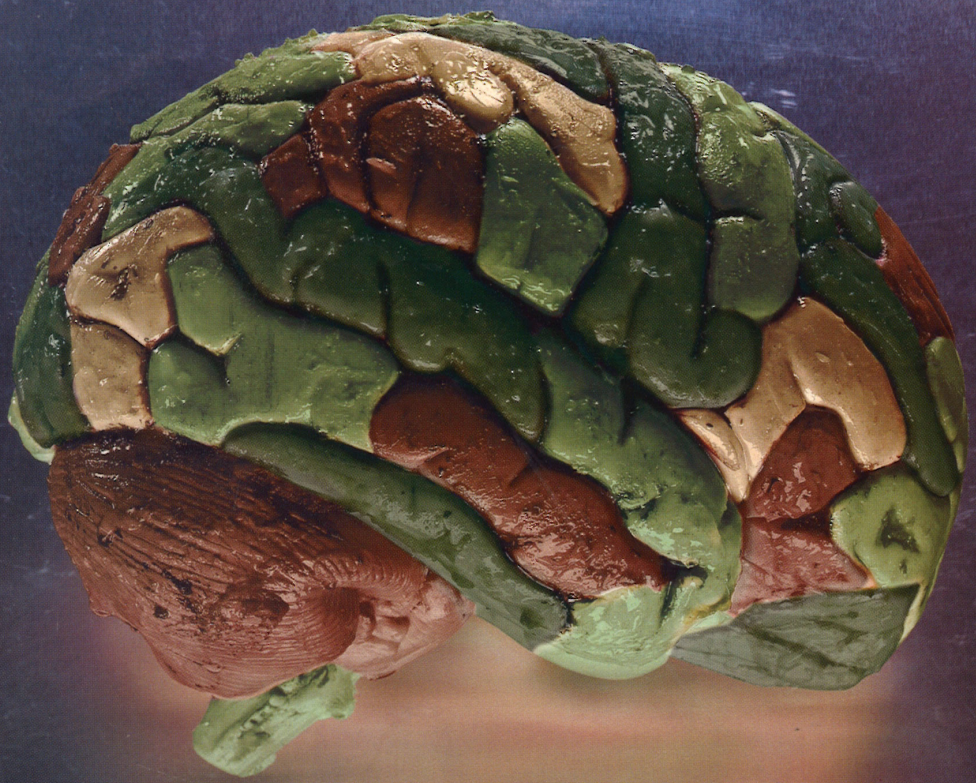
0836688477 L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8477<->TIPS)

Pixtel 3615, 083668: 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

COMMAND & CONQUER

Voici votre arme la plus puissante.



Un nouveau genre de jeu arrive sur Nintendo® 64:

La simulation en temps réel avec gestion de ressources.

Avec Command & Conquer™ devenez un chef de guerre et anéantissez les forces adverses !

©1995, 1999 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Westwood Studios and Electronic Arts are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Westwood Studios is an Electronic Arts™ Company. The "N" Logo is a trademark of Nintendo of America Inc. ©1999 Nintendo of America Inc.
www.nintendo.com Game and System sold separately.

NINTENDO64